
Games
scan
http://gamesscan.blogspot.com

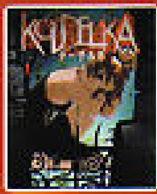
Não vendemos assinaturas

R$ 2,90

Game news

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

EVERGRACE - PSX2
KISS PSYCHO CIRCUS - DC
SOUTH PARK RALLY - DC
E MUITO MAIS



KODELKA

ESTILO GÓTICO AVENTURA RPG, PARA PLAYSTATION



VEJA AS PRIMEIRAS IMAGENS DO GAME QUE FOI SUCESSO NO PLAYSTATION

GAMERS

ANO VI NÚMERO 49

R$ 2,90

escala PROGAMES

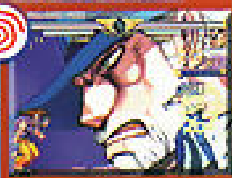
ARCADE

NOVO FATAL FURY DETONA NOS ARCADES

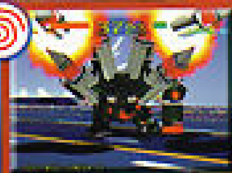


MARK OF THE WOLVES

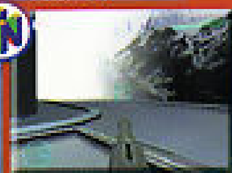
JOJO'S ADVENTURE



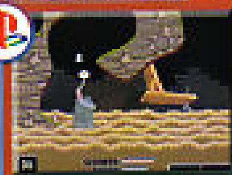
VIRTUAL ON: OT



ARMORINES



WORMS ARMAGEDDON



PLAYSTATION

FINALMENTE A SEQÜÊNCIA DE FIGHTING FORCE



FIGHTING FORCE 2

CRAZY TAXI

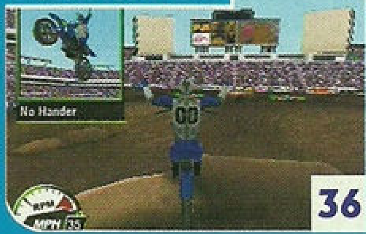
UM DOS MAIS RECENTES ARCADES DA SEGA EM BREVE PARA DREAMCAST

ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES

Supercross 2000



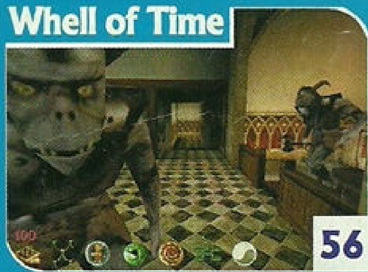
36 *Corridas alucinantes nos mais variados e acidentados tipos de circúitos.*

Fighting Force 2



Superando seu predecessor em quase tudo, principalmente na ação constante. 32

Whell of Time



56 *Armas, magias e proteção! Tudo isso com mais um toque de terror e muitas criaturas!*

Virtua Striker 2

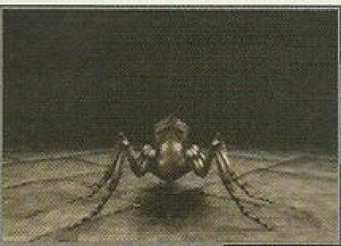


Finalmente um game de futebol para quebrar o gelo do DC!!! 42



Chega o tão sonhado Street Fighter III W Impact para Dreamcast!

Street Fighter III W Impact 50

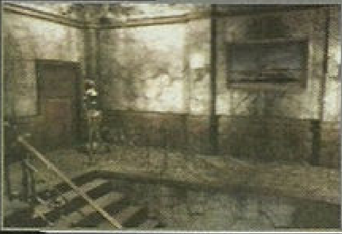












GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION

KOUDELKA

Sacnoth - SNK

RPG / Adventure - N/A

Previsto para início de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Acompanhando a oficialização do lançamento de Koudelka nos States pela própria SNK of America (pouco depois do lançamento japonês, uma vez que os trabalhos de tradução e dublagem já estão em andamento), a divisão japonesa liberou novas imagens e informações sobre seu RPG-Adventure gótico, exclusivamente para Playstation. O game se inicia com uma longa apresentação em CG, onde é mostrada Koudelka lasant que, cavalgando através de um campo aberto, atinge um misterioso monastério cuidadosamente trancado. Ela procura por uma forma de entrar no local, achando na escalada até o telhado a única forma de realizar o feito. Escalando com uma corda, ela olha para o campo onde estava; nisso, por um momento, ela perde o equilíbrio e cai mas não se machuca. embaixo, lasant encontra um homem calvo, entrando na terceira idade, de nome Edward, que se recostava na parede. De repente, antes que tenham a chance de apresentarem-se, um grotesco e enorme monstro pula de trás de Koudelka. Esta imediatamente vira-se, com intenção de acertar o monstro. O monstro, por sua vez, grita e segura o braço da jovem, jogando-a a alguns metros dali. Edward pega o seu revolver e, sem dó, derruba o monstro. Deste ponto em diante, o controle de Koudelka finalmente passa ao jogador. Ao contrário do que muitos acreditavam, os controles do game não seguem a linha Resident Evil de ser, com os direcionais servindo apenas para virar-se. Lembrando mais Metal Gear Solid, você controlará a moça completamente 3D em meio a diversos cenários pré-texturizados, em uma mistura agradável entre a beleza do Survival Horror da Capcom e a velocidade do suceso da Konami. Nestes mesmos cenários você pode encontrar uma série de itens, tanto para serem usados em batalha quanto para uso geral — usar chaves para abrir alçapões ou portas, cofres ou caixas, por exemplo. E falando em batalhas, estas são aleatórias (em outras palavras, você não verá os inimigos no mapa, como na série Final Fantasy), passando a uma tela de combate em uma transição semelhante à de FFVII, tendo uma mudança repentina de cores. Mas as semelhanças terminam por aí: as seqüências de batalha lembram muito mais os games RPG estratégico como Shining Force ou Vandal Hearts, onde você move seus personagens através de um certo número de blocos. No seu grupo, até três pessoas — Koudelka, Edward e James. Você precisa se aproximar de um inimigo para atacá-lo, exceto se possuir uma arma de longo alcance, como um revolver ou magias. Aliás, Koudelka também impressiona pelos efeitos gerados pelas magias; entre elas existem Black Holes, Fire Waves e as típicas magias de cura, sem mencionar as demais não reveladas. Vencidos os inimigos, seus personagens recebem os pontos de EXP e alguns itens, como nos games convencionais do gênero. Inovador, sem dúvida, mas causa uma certa dúvida quanto à duração destas batalhas; é sabido que combates em games de estratégia podem durar horas, o que não se encaixaria muito bem em um RPG propriamente dito. Ainda assim, com seus efeitos sonoros muito bem trabalhados e músicas que combinam perfeitamente com a situação, o game deixou grandes expectativas para a data de seu lançamento.







TONY HAWK'S PRO SKATER

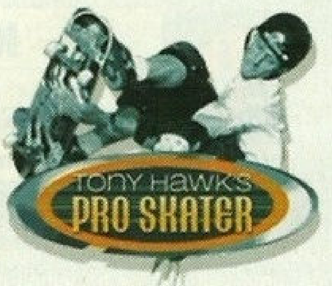
Activision

Skate - N/A

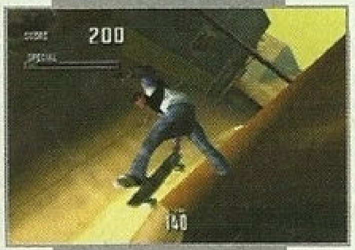
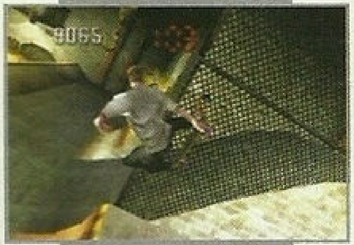
Previsto para fevereiro nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



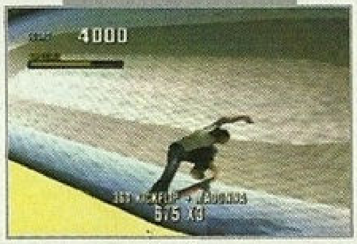
O game que criou toda uma nova tendência aos games de Skate, Tony Hawk's Pro Skater, também terá uma versão para o 64-bit da Nintendo pouco depois do lançamento para Playstation. Aliás, o Nintendo 64 é uma das plataformas que mais explora esta área de esportes radicais, com vários títulos de Snowboarding e outros. Agora é a vez do Skate, em sua primeira aparição. A Activision pretende adicionar à versão N64 uma série de implementações em relação à versão PS, o que já eleva as expectativas dos fãs do gênero. THPS traz nove dos mais populares skatistas do mundo, incluindo o próprio Tony Hawk (dã...). Entre os demais, estão Bob Burnquist, Kareen, Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Geoff Rowley, Andrew Reynolds e Jamie Thomas, cada qual com seu estilo próprio, que com certeza é familiar aos fãs. Com uma gama imensa de movimentos, você pode realizar centenas de movimentos, indo de airs, grabs, grinds, kick-flips e outras manobras que nem todo mundo se arriscaria a fazer. Há ainda um modo em que é possível se jogar a dois, com a tela dividida, disputando o maior número de pontos realizados, com a possibilidade de dar Replays instantâneos nas manobras mais radicais. E tudo em uma série de ambientes variados, que vão de escolas e ruas a supermercados lotados! Aliás, uma das coisas mais interessantes do game é a não-linearidade dos estágios, permitindo a você ir para ONDE bem entender, QUANDO bem entender, mesmo durante uma corrida. Isso mesmo, você pode dar uma volta no parque, fazer algumas manobras para só então continuar correndo! E falando em manobras, você logo notará que é possível realizar manobras em todos os lugares — mesas, carros, telhados e até mesmo piscinas —, sempre auxiliado pelos controles, extremamente intuitivos e ágeis, diferenciando-se de alguns games de skate onde você precisa fazer manobras com suas mãos para realizar manobras no jogo. Em outras palavras, é extremamente fácil transformar um pulo comum em um salto repleto de manobras sem dificuldade alguma. Saltar alto, realizar manobras e aterrissar com seu skate; tudo numa combinação perfeita. Tão perfeita que você logo percebe quando uma manobra vai resultar naqueles acidentes sangrentos em que seu personagem estoura a boca. Graficamente falando, o engine de diminuição do frame rate em nome da velocidade e da qualidade das texturas também será utilizado nesta versão, bem como aplicações de alguns efeitos próprios do console, como anti-aliasing, por exemplo. Infelizmente, há ainda deficiências próprias do console. As músicas de bandas famosas, como Primus e Beastie Boys dificilmente estarão presentes na versão 64, bem como as toneladas de CGs e FMVs que sumariamente serão cortadas. Ainda assim, Tony Hawk's é um grande jogo por uma boa razão. É um game excelente de Skate, com toneladas de ambientes 3D maravilhosos, modos de dois jogadores em muitos circúitos não lineares. O que mais você poderia querer para um game desse nível?









GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

SPIDERMAN

Activision

Adventure - CD

Previsto para fevereiro nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆



Quando foi divulgada a presença de um game do Homem-Aranha durante a E3, muitos torceram o nariz. Afinal de contas, excetuando as versões da Capcom sobre os heróis da Marvel, nenhuma outra empresa foi suficientemente feliz. Mas, foi com grande alívio que a Activision revelou estar por trás do game, o que garante que o herói estará em boas mãos. Atualmente em desenvolvimento pela Neversoft, Spiderman apareceu como um vídeo durante a E3, mas que já mostrava provas de que o game faria juz à fama do Aranha. Os jogadores podem literalmente sair atirando teias pela grande Nova York milhões de metros acima do solo. À primeira vista isso dá uma idéia de que você gastará a maior parte do tempo nas alturas, mas não é somente isso. Nosso Aranha terá de vasculhar as profundezas dos esgotos da ilha de Manhattan ou as linhas de metrô, por exemplo. O game apresentou uma boa quantidade de movimentos existentes dos quadrinhos, indo desde escalar paredes e pular grandes distâncias até capturar um inimigo com suas teias. Dependurar-se nas paredes ou prédios, algo vital a uma identificação com os quadrinhos, também está presente, apesar do sistema não ter sido esclarecido. Outro fato que se equipara aos quadrinhos é a extrema agilidade de seus movimentos. O Aranha gruda nas paredes, escala com facilidade e ainda é capaz de disparar teias na posição que estiver! Isso tudo sem mencionar a grande gama de golpes e movimentos acrobáticos, já característicos do aracnídeo. Tudo para você ficar frente a frente com os maiores oponentes de Parker, como Venom, Dr. Octopus e até mesmo Carnificina! A versão preliminar ainda possui alguns problemas quanto à velocidade, mas que, segundo a própria softhouse, serão corrigidos na versão final. Com gráficos 3D, texturização em tempo real e extremamente coloridos, e um personagem tão carismático como o Aranha, o game tem tudo para dar certo. Contudo, ainda há uma grande dúvida pairando no ar: e o sarcasmo do herói? Estará presente no game?

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

KISS - PSYCHO CIRCUS

Third Law Interactive

Tiro em Primeira Pessoa - GD

Previsto para março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



Quando a Third Law Interactive pegou a tarefa monumental de criar um jogo baseado na banda KISS, muitos acreditavam que não haveria modo de criar algo diferente de um game musical. Entretanto, a Third Law tinha uma vantagem decisiva: o uso dos populares quadrinhos baseados no KISS, que chegaram a aparecer por estes lados às vésperas do show em Interlagos. E assim nasceu o game de tiro em 1ª pessoa, utilizando-se do engine estável da Lith Tech (o mesmo de Blood 2 e Shogo: Mobile Armor Division), Kiss Psycho Circus, um game com potencial o bastante para ser um dos melhores jogos de PC lançados na primeira metade de 2000. O enredo toma como base a história dos quatro misteriorsos viajantes do Psycho Circus. Eram sábios que detinham o controle de tudo na Terra e mantinham seu equilíbrio, tendo cada um um poder específico (Fogo, Água, Terra e Ar). De algum modo, uma criança nascida de um mal puro e infinito foi gerada e, depois de algum tempo, conseguiu remover o poder dos sábios. Cabe a você resgatar o poder dos quatro Sábios, antes que o balanço seja quebrado e tudo seja destruído. E, a julgar pelas imagens, o game será ação do começo ao fim. Algumas vezes você será atacado por mais de vinte inimigos de uma vez, tendo cada tipo de inimigo seu design bizarro e marcante, indo de palhaços a demônios. Para encará-los, nada de bazucas ou metralhadoras; aqui a maioria das armas são muito diferentes do que estamos acostumados a ver em jogos de tiro em primeira pessoa. O número de armas de curto alcance é muito maior, com machados e garras retráteis, tornando a experiência mais excitante. Por todos estes motivos, se comparado com outros games existentes hoje no mercado, KISS - Psycho Circus tem o estilo certo de jogo para os sedentos por sangue. O Dreamcast precisa de jogos assim, e com certeza KPC irá encorajar os produtores.







GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

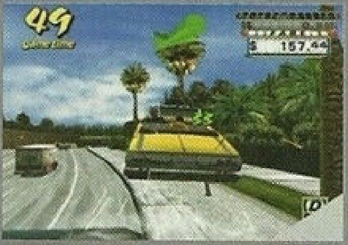
CRAZY TAXI

Sega

Corrida - GD

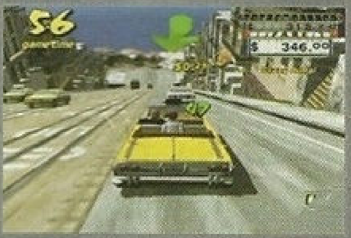
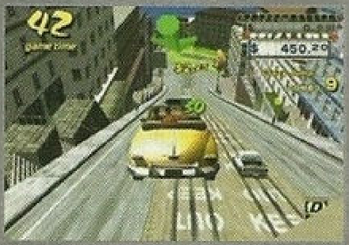
Previsto para fevereiro nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆



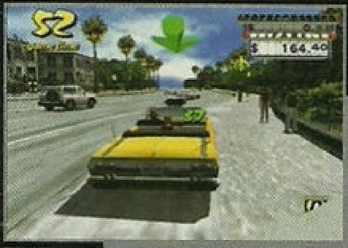





Se há algo que tenha concedido à Sega uma grande fama nos arcades nos últimos anos, este "algo" possui um só nome: jogos de corrida. Sua capacidade de desenvolver jogos cada vez mais rápidos, bonitos e divertidos para os arcades foi capaz de torná-la uma gigante praticamente sem concorrentes na área. Uma ótima prova disso pode ser visto (ou, ao menos já foi em algum tempo) em praticamente qualquer casa de arcades: Super Hang-on, Outrun, Power Drift, Rad Mobile (quem não se lembra do chaveiro do Sonic?), Sega Rally e Daytona USA. Em outras palavras, sua verdadeira concorrente era ela própria, no desafio de sempre se superar. Isso forçou o time AM da Sega a criar inovadores meios de atrair os fãs de corrida — um bom exemplo disso foi o recente Ferrari F355 Challenge, com três monitores simulando a frente e as laterais do carro, como em Race Drivin. Crazy Taxi, um dos últimos games do gênero da Sega e um dos primeiros da nova geração a ter sua versão Sega Dreamcast, não é diferente e traz consigo uma série de novos elementos aos games de corrida convencionais, onde se destacava a jogabilidade com objetivos-múltiplos. Assim, você não estava mais restrito a uma linha de chegada; ao invés disso, você mesmo cria suas próprias linhas de chegada pegando passageiros e deixando-os em seus destinos. O único ponto limitante é o sempre-escasso tempo, cria uma necessidade constante que você esteja onde quer que os passageiros existam ou desejam estar no menor tempo possível. Mesmo que isso signifique ultrapassar faróis vermelhos, entrar de carro em meio a um parque ou mesmo usar cercas como rampas. Crazy Taxi retrata praticamente tudo sobre o nosso pesadelo diário do trânsito, com uma pequena diferença: é EXTREMAMENTE divertido! O game dá a você a oportunidade de incorporar um entre quatro taxistas — Joe, Axel, Gena e BD. E, uma vez escolhido o bravo motorista, está somente em suas mãos pegar o primeiro passageiro. O tempo começa a correr a partir do segundo em que você sobe no taxi, o que torna um "pé-de-chumbo" (expressão velhinha, hein?) um pré-requisito essencial. Os muitos passageiros com quem você terá de lidar oferecerão variadas quantias como pagamento dependendo do quão longe eles precisam ir. Isso é notado pelas diferentes cores ao redor dos passageiros em potencial (um campo verde indica uma curta distância, enquanto um vermelho pode significar a

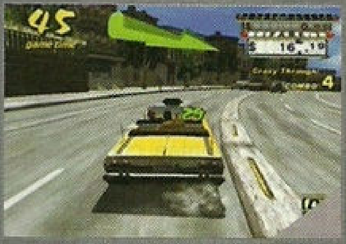
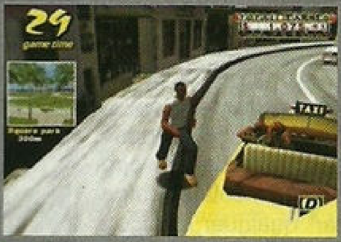







necessidade de cruzar toda a cidade! Assim, da mesma forma que você deve ficar atento a vítim... Hmm... Passageiros, você também precisa ter uma idéia de onde cada um deles quer ir para se encaixar em seu tempo. Visualmente, apesar de não estar completamente desenvolvido, Crazy Taxi arrasa. Dirigir em meio a cidades altamente detalhadas a 60 fps constantes, repletas de pequenos elementos, como pedestres, carros, lojas e outros obstáculos sem quebras de polígonos ou outros erros comumente encontrados em conversões. Você quase sentirá o ventinho bater em sua cara! É a conversão da placa Naomi em seu melhor modo. Mas não só os gráficos se encaixam perfeitamente com o clima do game. Sua artwork possui um ar mais revoltado, proveniente dos mesmos responsáveis por Top Skater (Sega). Isso sem mencionar o som: o que acha de um pouco de alguns sucessos do Bad Religion e do Offspring (que, por coincidência, ambos estiveram no Brasil ano passado) para levar sua fome por velocidade frenética às alturas, acompanhado por gritos de socorro e exclamações quanto às suas loucuras? Absolutamente perfeito, excetuando o fato de que sem dúvida os norte-americanos, com seu puritanismo falso, vão censurar alguns trechos das músicas que contenham a boa e velha palavra "F**k" (se fizeram isso até no Acústico Alanis Morissette!). A versão Sega Dreamcast trará ainda mais novidades. Os controles respondem de forma extremamente realista, dando uma segurança muito grande nas peripécias nos engarrafamentos. Da mesma forma que em Dead or Alive 2 e Bass Fishing, CT trará um Original Mode com rotas e objetivos aleatórios. O Crazy Box Mode coloca você em diferentes missões a serem cumpridas, como realizar os saltos mais longos com o taxi, passar por cima do maior número de carros num tráfego pesado, entre outros. Crazy Taxi é um game com um visual e ar próprios que capturarão você no momento em que você jogá-lo pela primeira vez. Um grande candidato para um dos melhores games de corrida do console.








SOUTH PARK RALLY

Acclaim

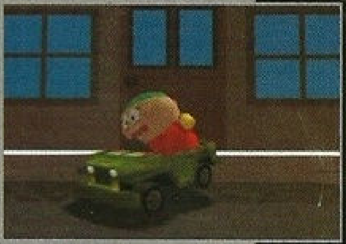
Corrida - GD

Sem previsão de Lançamento

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Os garotos que levaram sua pequena cidade, South Park, ao conhecimento mundial estão de volta... mas desta vez eles têm rodas! Kyle, Kenny, Stan e Cartman, os quatro moradores do lugar onde coisas amenas — sim, como lutas de boxe entre Jesus e o Diabo, invasão de seres extraterrestres em meio a vacas enlouquecidas, ataques de Mecha-Barbra Streisands gigantes e outros fatos comuns no cotidiano de qualquer povoado... — ocorrem todos os dias. E desta vez os pacatos cidadãos se vêem às voltas com uma incrível corrida! O mais interessante do game é o fato de que todos os personagens da série, desde os mais insignificantes até os memoráveis (alguém aí consegue se esquecer do Sr. Cocô de Natal, Mr. Hanky? Ou dos "gasosos" Terrence e Philip?), estarão presentes com seus respectivos veículos e uma grande dose de humor, característica da série. Cartman, por exemplo, pilota seu autoritário tricíclo militar, ao passo que Big Gay Al controla o Grande Inseto do Amor Gay (!?!). Até mesmo Jesus resolveu entrar na dança, participando à bordo de sua nuvem voadora, enquanto o Diabo vem com um Dragster com um motor que só não é maior que ele. Mas não só os veículos esbanjam risos, como também os itens e armas que podem ser utilizados durante as corridas. Use Mr. Hanky para, literalmente, melar a corrida de seu oponente e fazê-lo derrapar para fora da pista. Os chocolates salgados do Chef podem... Hmm... "Chocolatizar" qualquer inimigo e aproveitar para tomar a primeira posição das corridas. Os circúitos prometem ser mais do que diferentes. Praticamente todas as localidades importantes de South Park estão presentes, desde o Big Gay Animal Sanctuary, passando pela escola onde estudam e até mesmo o centro da cidade. Todos reproduzidos fielmente, como na série. Você ainda pode esperar também por saltos enlouquecidos, derrapagens espetaculares e curvas-monstro espalhados por eles. E, como não poderia deixar de ser, você também pode optar por correr com até três amigos em modos que variam do Head-to-Head ao Team, onde há um revezamento semelhante ao de Chocobo Racing (Square). Quanto ao som, centenas e centenas de ruídos hilariantes foram gravados para manter o espirito de South Park vivo. Sons clássicos da série foram adicionados para entreter horas e horas de audio engraçado. Entretanto, apesar de todos estes personagens, a Acclaim parece estar pecando em um único ponto: a originalidade. A softhouse não parece ter adicionado absolutamente nada à jogabilidade, aos sistemas ou mesmo aos modos do game, o que pode garantir a este a classificação de "Clone de Diddy Kong Racing ou Mario Kart". As comparações com estes dois exemplos ou mesmo com o não tão maravilhoso Chocobo Racing são evidentes. Mesmo assim, isso não deixa de ser garantia de algo de bom nível (afinal, em time que está vencendo não se mexe, certo?). Resta esperar pelo resultado final...



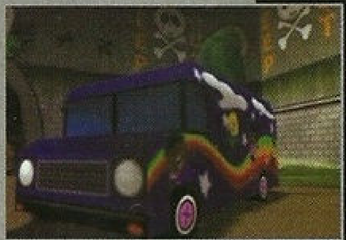
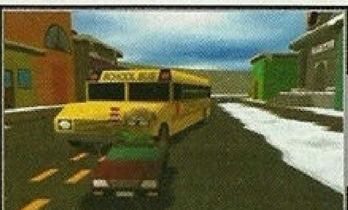



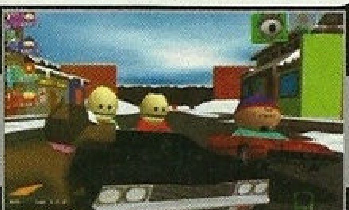


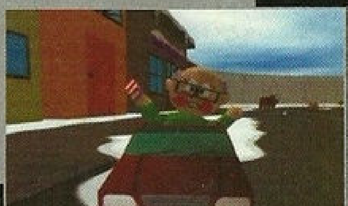










GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION 2

PS2 PlayStation 2

EVERGRACE

From Software

RPG / Ação - N/A

Previsto para metade de 2000 no Japão

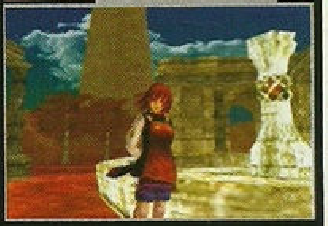
EXPECTATIVA: ★★☆☆☆









Como já mencionado na edição passada, a From Software anunciou estar trabalhando em três RPGs / Ação para o novíssimo PS2 : Eternal Ring, seguido de Evergrace e, por fim, King's Field IV. Com o andamento de Eternal Ring indo bem, obrigado, a softhouse divulga agora novas informações sobre o título que inicialmente seria desenvolvido para o atual PS mas que foi transferido devido ao poderio do console. O enredo é bastante simples (para variar um pouco...): Yuterald é um dos quatro cavaleiros de Storta, que, após anos de treinamento, tornou-se mestre na arte das espadas. Tendo seus pais mortos pelo assassino Morea quando ainda era muito jovem, ele parte em uma jornada por vingança. Entretanto, em suas andanças, Yuterald acaba por ser transportado magicamente para o Império de Ryuben. Ao mesmo tempo, Sharami, a amiga de infância do cavaleiro (que, no enredo original teria sido morta tentando ajudar Yu), parte em busca do amigo que há muito não dava notícias. Você jogará em dois cenários bastante distintos, com Yu e Sharami, tendo ambos se encontrando no desfecho culminante. A novidade aqui são as jóias chamadas Palmira, que concedem poderes aos usuários, sendo de três tipos distintos (Psíquico, que concede habilidades; Mágico, com o poder das magias; e Suporte, com proteções que influenciam diretamente nos equipamentos do personagem... Alguém aí falou em Materias de FFVII?). Em Evergrace você pode usá-las em equipamentos (usar uma Fire Palmira em uma Sword, por exemplo, resultará em uma Fire Sword). Graficamente o game se equipara a Eternal Ring, com cenários extremamente detalhados e personagens muito bem trabalhados. Como a visão é de terceira pessoas, os gráficos dos protagonistas recebeu um cuidado todo especial, com os modelos mudando de acordo com as armas, armaduras e acessórios possuídos. Aliás, tocando neste assunto, os milhares de equipamentos são deixados pelas centenas de oponentes, objeto de desejo de qualquer fã mais fanático. Caso o game cumpra com todas as expectativas (e não for paradão como King's Field...), com certeza será um ótimo título para o Playstation 2.

RAPIDINHAS

Para compensar a ausência das Rapidinhas nas edições passadas, preparamos para você uma seleção das notícias mais quentes que rondam o mundo dos games neste começo de ano!

OS HERÓIS RENASCEM!

Aqueles que achavam que a onda de Crossovers da Capcom teria chegado ao seu capítulo decisivo com o imensamente esperado SNK Vs. Capcom estavam muito enganados. A gigante do mundo dos games anunciou recentemente estar trabalhando mais uma vez em parceria com a Marvel para o desenvolvimento da novíssima seqüência de Marvel Vs. Capcom, para a placa Naomi da Sega, batizada de **Marvel Vs. Capcom 2 - New Age Heroes**. O game trará uma quantidade bastante grande de inovações em relação ao anterior, em especial quanto à formação dos times: agora, ao invés de duas duplas se degladiando, o sistema optado foi o utilizado na série The King of Fighters, com três lutadores se enfrentando por eliminatórias (sinal dos tempos de reconciliação?). Mas não pense que só por isso os Variable Combination do primeiro game foram extintos. Aliás, muito pelo contrário! Agora todos os três personagens participarão, resultando em um confronto ainda mais devastador. Isso sem mencionar o novo "De-Raid Hyper Combo", uma combinação envolvendo os três personagens. Entre os novos personagens, temos, do lado da Capcom, Sonson (do clássico game de tiro Sonson), Hayato (o modelo 2D do espadachim do 1º game poligonal da empresa) e um personagem inédito, Amingo (que nominho, hein?); já a Marvel traz seu poderoso telecineta Cable, o latveriano Doutor Destino e o exclusivo Ruby Heart. Quanto aos personagens que retornarão, até agora foram confirmados somente Ryu, Zangief, Strider, Captain America, Wolverine, Venom e, agora como personagens selecionáveis, Nash / Charlie e Cyclops. Com previsão de lançamento para o primeiro trimestre de 2000 e com uma versão para DC já confirmada, este promete ser mais um grande sucesso da Capcom.

MÚSICA E DANÇA NO DREAMCAST

A Konami e seus games de dança fazem a cabeça dos mais vidrados no assunto, mas causam o ódio de muitos com suas incessantes versões, lançadas uma seguida da outra apenas por possuir algumas novas músicas. Assim, a Konami afirmou que na conversão para Sega Dreamcast de Dance Dance Revolution, o game será rebatizado de DDR 2ndMix Dreamcast Edition, trazendo todas as canções da versão arcade correspondete e uma série de outras exclusivas da terceira versão do game, o 3rd Mix. Para os fãs do gênero, a data de lançamento é 17 de fevereito.

PATINHO FEIO?



Durante a última Tokyo Game Show, onde houve a grande apresentação oficial do Sony Playstation 2, vários jogos foram mostrados rodando no console. Tekken Tag Tournament e Gran Turismo roubaram a cena, enquanto outros ficaram na mais completa obscuridade. Um destes últimos foi X-Fire, um dos games menos impressionantes apresentados, de tiro em primeira pessoa a la 007 Goldeneye. Algo assustador, por assim dizer, uma vez que a produtora não é ninguém mais ninguém menos que a Electronic Arts Square! Bem, de uma forma ou de outra, as críticas parecem ter dado uma injeção de ânimo na softhouse e, desde a edição da TGS, o game vem recebendo mais impletamentações. Além de se utilizar bastante dos efeitos do console, a EA Square se aliou à Animation Science, uma companhia especialista em filmes e seqüências de animação 3D, o que já garante grandes expectativas para o título. Os personagens até agora liberados (somente imagens; nada de história, motivações e outros) mostram uma qualidade bastante alta. De qualquer forma, o game está programado para ser lançado juntamente com o console, em 4 de março de 2000.

GAMERS Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 49

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

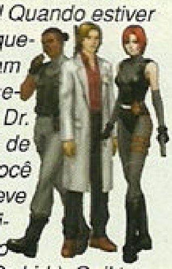
RESIDENT EVIL4? - SNES - PS2 - DINO CRISIS - KOF'99 - GRAN TURIS- ?

Fala seus bando de viciados (em termos de video game, é claro!). Antes de mais nada, queria parabenizá-los pela ótima revista e o novo visual, e queria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas: 1) Sairá Resident Evil 4? 2) O que aconteceu com o Super NES que sumiu. 3) Vai ou não vai sair o PlayStation 2 no Brasil. 4) Como eu faço para ver o terceiro final em Dino Crisis? 5) Sairá The King of Fighters' 99 para o PlayStation? 6) Há códigos de novos carros para Gran Turismo? É só isso e até a próxima, espero que o desenho que mandei com essa carta seja publicado, Ah... e eu já escrevi 2 vezes e não tive resposta nenhuma, espero que agora eu tenha. Por favor, não me decepcionem ou faça eu ter um ataque cardíaco, ou algo assim; chega de enrolação e até a próxima.



GERALDO J. DA SILVA JR. — OSASCO - SP

Tudo beleza Geraldo!? Certo mano, valeu pelos parabéns e vamos direto para suas respostas: 1- É bem provável, pois com a enxurrada de títulos previstos para o PS2. algum RE se mostrará por alí. Só o tempo e a Capcom dirão. 2- Hmm... você andou viajando para o exterior, certo? A época do SNES chegou ao fim, mas ainda existe uma pequena minoria que é proprietária deste que marcou a vida de muitos. 3- Algo ainda incerto devido ao comércio por fora que afugenta a Sony do Brasil, ou seja, a pirataria. Se você acompanhou a cobertura completa do PlayStation 2, na Gamers nº 44, deve ter visto que a pirataria foi o principal problema para que a Sony divulgasse e, quem sabe, vendesse o console por um preço mais camarada. 4- É tão simples quanto pegar um copo limpo, molhá-lo, secar o copo e usá-lo para beber água! Quando estiver tomando uma decisão pela quarta vez (aquele momento em que Rick e Gail discordam em determinados momentos), escolha a segunda opção para impedir Gail de seguir Dr. Kirk. Regina dará um soco no estômago de Gail e depois o mapa mostrará para onde você deve seguir. Os outros dois finais você deve escolher a primeira opção. Para fazer o primeiro final, siga diretamente para onde o mapa vai indicar (lá você encontra Gail e Dr. kirk); Gail tem de morrer! Para fazer o segundo final, você deve seguir para onde o mapa aponta, mas isso só depois de localizar o heliporto (Gail está muito ferido e quando pegar Dr. Kirk, deve partir imediatamente para o helicóptero e descansar). 5- Existe uma pequena possibilidade, principalmente se todos os outros, excetuando o TKoF' 94 (que nem mesmo saiu para o Sega Saturn). Mas pode acreditar, se o game realmente sair, vai apresentar perdas monstruosas e comprometedoras. 6- Se está se referindo ao primeiro game, só existem aqueles que publicamos (nada mais de carros!), e para o segundo game que simplesmente detona, vamos publicar tudo que aparecer! Bem, agora é desnecessário dizer que respondemos sua carta, mas em relação ao desenho... não vá ter um ataque e culpar a gente, hein!?





MD

DÚVIDAS RESIDENT EVIL - DÚVIDAS RESIDENT EVIL - DÚVIDAS

E aí galera da Gamers! (Por favor publiquem a minha carta). Aqui quem rabisca é o Alan Mello de 18 anos, um super fanático da melhor saga do mundo, o Resident Evil. Gostaria de ter algumas explicações a respeito deste assunto: 1) Gostaria de saber quem são os cientistas que aparecem no Slide junto com Wesker no RE1? 2) Quem é e o quê faz no RE1 a Rebecca Chambers? 3) Se possível, o nome de todos os membros (da foto) da S.T.A.R.S. 4) Quem é e o que faz no RE2 Ben Bertolucci? 5) Quais as pessoas que criaram Nemesis? 6) Agora um breve comentário que espero resposta: na Gamers nº 45, vocês disseram que a primeira parte do RE3:LE ou BH3: Nemesis se passa 24 hs antes do 2, mas como? Se o "clone de Will Smith" já está lá esticado e as portas lacradas, o que significa isto? Sou muito exigente, não? Desde já agradeço.



URUGUAIANA - RS — **ALAN S. DE MELLO**

Como vai fanático? (Vamos dar um boi para você!). Certo senhor Allan Mello, veremos o que podemos fazer para deixá-lo a par de tudo: 1- Aqueles cientistas são apenas ajudantes dele e, excetuando um deles (não sabemos quem), é o cara que a Ada procurava, o John. Os cientistas que aparecem são só para dizer que tinha gente ajudando e dando um clima mais completo à trama. 2- Ela pertence ao primeiro grupo de busca, Bravo Team, uma subdivisão da S.T.A.R.S. — ela foi enviada de última hora, pois havia acabado de chegar na cidade —, e foi devido a seu apurado conhecimento com ervas e manuseio e kits de primeiros socorros, que acabou indo à montanha onde se encontra a velha mansão, com a finalidade de encontrar um grupo de turistas que desaparecera a alguns dias. 3- Ãh... tá querendo demais, mas tudo bem: da esquerda para direita, do pessoal que está em pé você confere: 1º desconhecemos, 2º Joseph Frost, 3º Kenneth J. Sullivan, 4º Forest Speyer, 5º Richard Aiken, 6º Albert Wesker, 7º Barry Burton e 8º Chris Redfield. Dos que estão abaixados, da direita para esquerda, temos: 1º desconhecemos, 2º Jill Valentine, 3º Brad Vickers, 4º Enrico Marini, e mais um desconhecido. Esta foto são dos membros mais antigos da S.T.A.R.S., por isso Rebecca não está na foto, e há mais três carinhas de quem não temos informação (provavelmente eles são os que monitoravam a busca e o contato, com a maquinária na



Resident Evil - Dúvidas RE



sala da S.T.A.R.S.). 4- *Ele é um repórter que descobriu que as "coisas" estavam na cidade e atacavam quem estivesse pelas ruas e becos de Raccoon City. Depois que tudo aconteceu, ele se trancou atrás das grades pensando que nada conseguiria entrar e fazer-lhe mal. 5- A Umbrella já tinha um protótipo dotado de uma inteligência quase humana, tendo a capacidade de aprender com facilidade, enquanto um outro protótipo, Tyrant, estava em desenvolvimento tendo como base as informações do primeiro, Nemesis. 6- Sim, dissemos. Mas dissemos também que a Capcom "parece" ter dado alguns toques extras, deixando o game com um "ponto de vista" diferente em relação a RE2. E no caso, quando Jill chega lá, muita coisa já havia acontecido (ou talvez o cara estivesse tão baleado que estava desmaiado e assim ficou por algumas horas — Jill tenha dado como morto). Já que você exigiu tanto, temos o direito de retrucar na mesma moeda, só pedimos para você, e todos os cuecas que nos escrevem, que não falem a idade, o que gostam de fazer nos finais de semana e coisas assim.* ***Obs.:*** *As minas estão exclusas destas regras, hein! Podem mandar todos os dados pessoais, he, he!*

Rival Schools: Nekketsu Seisyun ?





Olá pessoal, aqui é a Fabiana... tudo OK por aí? Fiquei feliz ao ver minha carta e o meu desenho na Gamers 45. Mas só em saber que é preciso completar cerca de 300 ou 500 músicas no Dance Dance Revolution para habilitar as novas músicas, eu desanimo! O jeito é convencer meu irmão a jogar comigo no modo double para "cortar os problemas pela metade" como vocês disseram. 1) Tem pouco tempo que comprei a segunda versão do Evolution Disc, Rival Schools - Nekketsu Seisyun Nikki 2, já que achei o primeiro game bem legal! Só que fiquei com uma dúvida, e não sei se esse problema é do meu PlayStation, ou do CD, ou mesmo se não há possibilidade de habilitar a opção no momento. Toda vez que eu seleciono a primeira opção, que é de criar nossos próprios personagens, aparece uma mensagem (em japonês, claro!) e o game pára. Não sei por que isto acontece. É necessário fazer uma certa quantidade de pontos para se jogar neste modo? 2) Também tenho dúvidas no Legend of Legaia. Cheguei em uma parte em que não consegui prosseguir, e gostaria que vocês me ajudassem. Em Sol Tower (Karisto Kingdon), conversei com Old Deez e ele me entregou a Genesis Seedling. Logo depois, entrei com Gaza e, assim que o derrotei, Sangi levou o seu corpo. Depois disso, eu não descobri o que fazer. Onde devo usar a



Genesis Seeding? Eu finalizo por aqui, e desejando à todos boas festas. Um beijo!

São João do Meriti - RJ | **Fabiana M. Sales**

Nikki 2 - Legend of Legaia - Oh não, é a Fabianaaaa!!!!!!!!!!!!

Olá Fabiana, tudo bem por aqui, e você? Não é tão desanimador assim (alguns aqui já perderam uns 30 kg e estão com as pernas doloridas de tanto jogar DDR usando o tapete, claro!). E desanimador é pegar a estrada para ir à praia, as 13:00hs (com cerca de 28º), dividindo espaço com mais três pessoas no banco de trás de um carro pequeno! Brincadeira, é um pouco chato ter de jogar tantas vezes para habilitar as músicas. Agora vamos às respostas: 1- Seu video game não está com problemas, mas sim o próprio jogo. Como ele é japonês, só pega em video games originalmente japoneses. Entenda, a Capcom usou um sistema de trava, no qual somente os video games puramente japoneses, pudessem ler as informações. Um video game transcodificado não tem vez. Aquela mensagem que aparece está informando mais ou menos isso (tá bom, é apenas um nota advertindo...). E para você não ficar sem jogar, tenha um Game Shark e use os seguintes códigos para destravar seu jogo: ***D00A6CFA 1040, 800A6CFA 1000.*** *2- Faça o seguinte: Depois de Songi levar o corpo de Gaza, volte para o templo e fale com o monge. Você precisará comprar oito Soru Bread (compre-os no Muscle Dome, e tenha cerca de 800 moedas). Depois desça para o terceiro andar e entre pelos fundos da loja de itens — pegue a Magic Mater do baú do Sage e dê Seru Bread pro cara. Sem sair da sala, pegue a escada para a parte de baixo e pegue o Guardian Mater do Sage, dando a ele Seru Bread. Chegando na próxima sala (estagalem), pegue o Power Water e dê Soru Bread para o Sage. Desça e pegue o Healing Berry, dê Soru Bread, e suba dois lances de escada para pegar o Wisdom Mater do Sage. Saia e desça as escada para a próxima sala, para pegar o Swift Water do Sage. Suba e pegue o Wonder Elixir (no Sage), e não deixe de pegar Phoenix. Desça para a sala seguinte e vá para a sala de controle. Cheque o dispositivo e veja a seqüência com o doutor Usha. O resto você pode seguir normalmente! Valeu pelos votos de fim de ano e esperamos que você tenha tido um excelente. Só não deu para entender porque você pediu um alô de aniversário (omitimos seu pedido), se podemos desejar um feliz aniversário para você! Entendeu a brincadeira né? Sabemos que é um pouco tarde mas... não teria como mandar fotos da festa e alguns pedaços de bolo?*





Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

Nintendo 64

Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

QUAKE II (PS) VS QUAKE II (N64) - O FINAL DE SILENT HILL

Olá galera da Gamers! Há pouco tempo comecei a ler a revista e fiquei espantada com a quantidade de informações e conteúdo dessa publicação e, sem dúvida, "Gamers" está bem acima das concorrentes. Tenho algumas críticas a fazer, pois apesar de possuir um PlayStation, também jogo N64 na casa do meu namorado e tenho notado uma "proteção" ao console da Sony, só isso poderia explicar a super estimada avaliação de Quake 2 para PlayStation, que inclusive levou 4.8 em gráficos, sendo assim o mesmo título do N64 deveria levar 10.0. Na verdade o game do PlayStation é muito inferior ao do console da Nintendo. Dito isto, gostaria de dizer que realmente o golpe Rising Tuckle de Terry é bem mentiroso, mas ainda assim o Flying Attack de John Crawley (Art of Fighting e Art of Fighting 2) continua insuperável. Aliás, por que nenhum game da série AoF foi lançado para PlayStation? Para finalizar, eu peço para que me expliquem o que aconteceu no final de Silent Hill quando Harry Mason encontra um bebê de colo? (Mas a filha dele não tinha sete anos?) Um beijão para todos aí da redação.

TATTIENE H. SOUZA — BAURU - SP

Uau! A mina já chega quebrando a casa e jogando os pedaços em quem avista! Brincadeira Tatti, mas diz aí: quem é melhor no vídeo game, você ou seu namorado? Deixando as perguntas importunas de lado, eis uma coisa que você deve levar em conta nesta comparação de Quake II (lembra até game de caça ao pato, não é?) é que o console da Nintendo aplica um efeito de Blur, que embaça os gráficos e até poluem um pouco, mas nem por isso o game deixa de ter um gráfico bonito e atraente para o tipo de jogo. Em compensação, os gráficos de alguns personagens (principalmente quando se está jogando no Deathmatch, que você vê os outros jogadores, o gráfico deles é um pouquinho quadrado. Os gráficos da versão para PS, ganharam uma consistência bem sólida de cores e alguns detalhes, juntamente com algumas quebradas de polígono. E como dito uma vez (não referente a esse assunto), são pessoas diferentes que jogam, dando notas particulares (niguém pensa igual, certo?). Mudando da água para o vinho, o Rising Tuckle de Terry realmente perde feio para o golpe de John — nem lembrávamos do cara! Os games podem não ter saído por vários motivos, sendo também que a SNK não estava com o "vínculo" mais aberto no qual está nos tempos de hoje. E converter um game antigo (se bem que o AoF2 valeria bastante a pena) não ganharia tanto crédito quanto ganhará quando sai para arcade ou Neo Geo. Mudando um pouco de assunto, você assistiu o filme "Um lugar chamado Silent Hill?" Certo, essa piada foi fraca. Existem 5 finais diferentes, abrindo um monte de soluções, e até mesmo o próprio Harry acha que está ficando louco. O cara não sabe mais o que é realidade ou alucinação. E aquele bebê é mesmo a filha de Harry, só que reencarnada (ela ganha uma nova chance e dá uma nova esperança à Harry, que só tem ela na vida), pois parece que a menina de sete anos tinha um destino naquela cidade amaldiçoada, e acabou ganhando uma nova chance. O mais provável é: "quem sabe?" Bem Tatti, vê se escreve mais!



N64



PS

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Gang Resident Evil**
R. Campos Sales nº 485, Alvares Machado - SP B: Centro / CEP 19160 - 000
Para ser nosso sócio, mande uma foto 3x4, seu nome e data de nascimento e vai receber sua carteirinha em casa. Trocamos dicas, truques e Game Shark p/ PS, N64 e SNES.

2 **Clube SNK World**
R. Rene Fernandes, 16, Vila Silviania, Carapicuiba - SP CEP 06381 - 100
Trocamos e fornecemos manhas de todos os jogos da SNK, também trocamos CDs para Neo Geo CD.

3 **Female Detonator of Games**
R. da Glória, 790 - Apto 132, Liberdade, São Paulo - SP CEP 01510 - 000
É o primeiro clube feito por garotas. Trocamos dicas, truques e códigos de Game Shark e Action Replay de videogames do sistema Playstation. Também atendemos dúvidas de jogos.

4 **Omega Multi Clube**
R. Conchas, 938, V. Aparecida, Itapeva, São Paulo - SP CEP 18400 - 000
Este clube lhe envia as dicas do jogo que você pedir. Para mais informações, escreva.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO NOIADO!

FRASE DO MÊS!

"Hei mamãe, o que é aquilo? É uma "batedeira" elétrica surrando um garotinho!! Não, é uma caixa de alfafa posando para a revista PlayBoi! Que nada, é a tia da faxina güentando os copinhos de plástico!!... Não, é só uma frase noiada!" H.C.

Saudações terráqueos da Revista Gamers. Resolvi escrever para a seção "Noiado!" (que é a mais séria de toda a revista) para expor as minhas dúvidas e também porque não tinha o que fazer (como sempre). Então aqui vão elas: 1) Por que os personagens de jogos japoneses não têm olhos puxados? 2) Como o Link de The Legend of Zelda: Porcaria of Time, aguenta aquela fada chata voando sobre a cabeça dele o tempo todo? 3) Por que todos os personagens do jogo Donkey Kong 64, para Game Boi Cloro, têm seus nomes terminandos com Y (me refiro a todos da família Kong)? 4) Por que Donkey Kong usa aquela gravata ridícula? **Obs.:** Agora vou embora porque estou cansado (essa vida de vagabundo é dura...). Tchau!

MALUQUINHO SKEYWALKER — MORRO DO CATI - TATOOIBA

*Abdú Hakimulan Dadisney para você, tipo estranho da raça Androgino! Thanks forever, este espaço é o mais sério de tudo que você já viu. Mas se você queria "expor" suas dúvidas, porque não foi a uma "exposição." Pelo seu modo de expressão, você deve ser do planeta Flawer Pink U. Lalá, onde vivem uns tipos bem esquisitos de criaturas que generalizamos como "Bitcholas Alegreus". Confira as respostas que procura, ó Crurifágio de Flacurtiáceas, pertencente ao povo de fitônia, do estreito de Fitotecnia: 1- Simplesmente por um motivo, o Fita-de-moça, os japoneses (uma raça que possui umas minas que têm tuuudo de bom!) resolveram fazer desenhos com personagens de olhos grandes para facilitar quando forem desenhar óculos redondos, bastando fazer apenas um contorno e puxar umas perninhas. 2- Primeiro que o nome do personagem não é Link, é Zelda ("o" Zelda), e ele agüenta aquela fada, chamada **Navi** — seu nome completo é **Na vida indiana**, e então pegaram o **Na** e juntaram mais **v** e **i** — porque ela têm um contrato milionário pela sua magnífica voz (sua fala mais famosa é "Listen"). O Zelda não pode usar a Big Goró Ships para dar porrada! 3 - Porque o "Y" é uma marca registrada da Conga. 4- Pra combinar com o resto, (até que para um franganote, você demora para perceber as coisas!). Num livro chamado Dicionário, você encontra o significado do que quiser! Tchau flebótomo.*

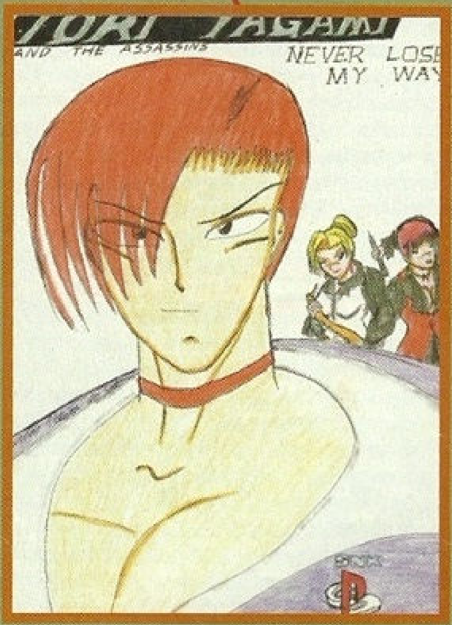
... Tu... Tu... Click! Ufa consegui completar a ligação! Esse tal de DDD (Disk Drive Desgraç...) é muito complicado além de ser lento. Redatores sofredores da Gamers, resolvi escrever esta monstruosidade por que tenho dúvidas sobre alguns assuntos pessoais. Vamu lá: 1) Qual, na opinião de vocês da redação, é o personagem mais Gay...rreiro nos jogos de luta? 2) Como faço para escolher os personagens Tomix, Ivonete-Z, Haroldão, Xangai, Miloco e Tubbies no jogo The King of Retardados? Guarden esta carta com carinho naquele lugar, no... lixo!

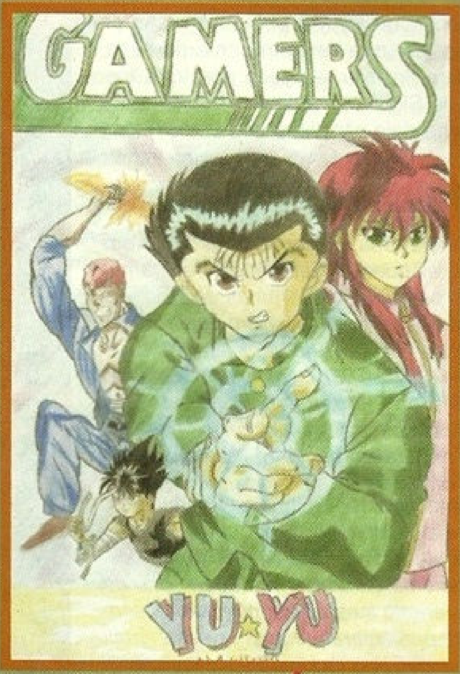
ROBERTO KUVATURO — MARINGÁ - PR

... Freee! Este sistema DDD tá ficando muito ruim, não queria passar a ligação para o papel! Tivemos de tesourar sua carta cara, mas vamos às respostas: 1- Benimaru K. Mão Meikaida! 2- Simples, para pegar Tomix, diga "oi", e ele deve responder "oi", aí você fala: bicha! Para pegar Ivonete-Z, fale que tem uma pitimbóia no seu cabelo e jogue água petrificada; para o Haroldão, diga: "tá chovendo homem", ele deve responder: "aleluia!" Para o Xangai, basta tirar o Xan e substituir o i pelo y na tela de seleção de nomes (esta é a segunda forma dele). O Miloco é bico, resolva o puzzle proposto por ele (ele pergunta: "Que te passas?", você responde: "Mú!", e ele — afeminadamente — responde: "tu ablas egípcio!?"). O Tubbies, você só deve chamá-lo de IRS (Intestino de Rato Sujo); porcaria de jogo! E a propósito, em que língua você quer a tradução de Faroeste Cabloco?

FERAS DO TRAÇO

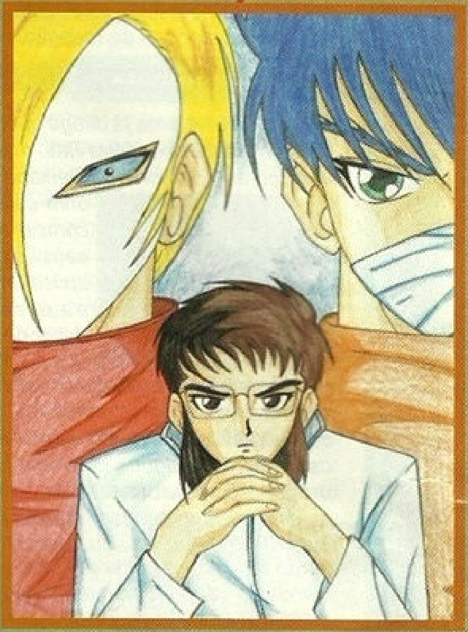
Anderson M. dos Santos
Guarulhos - SP





Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

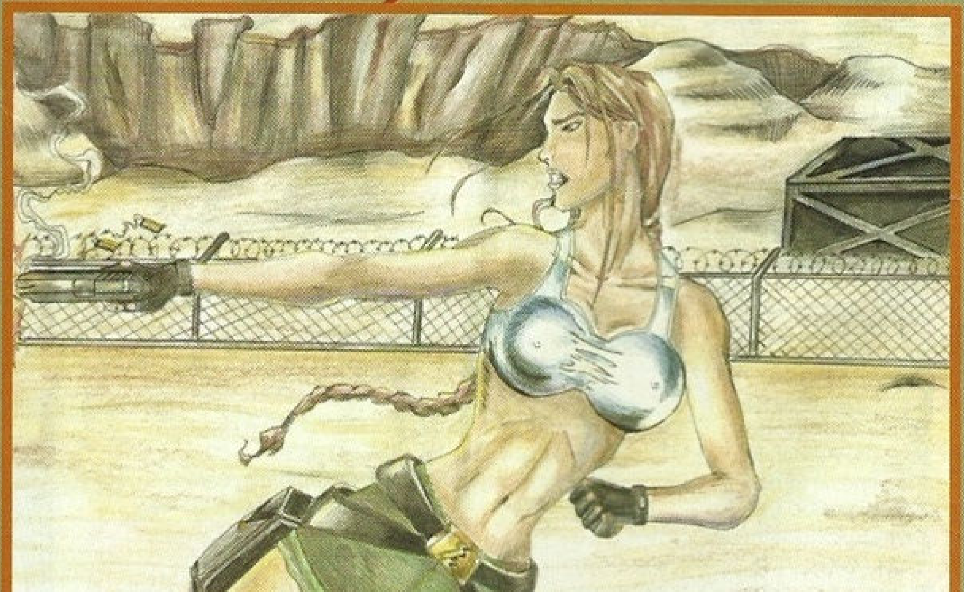
Sérgio Araújo Laurentino
Natal - RN

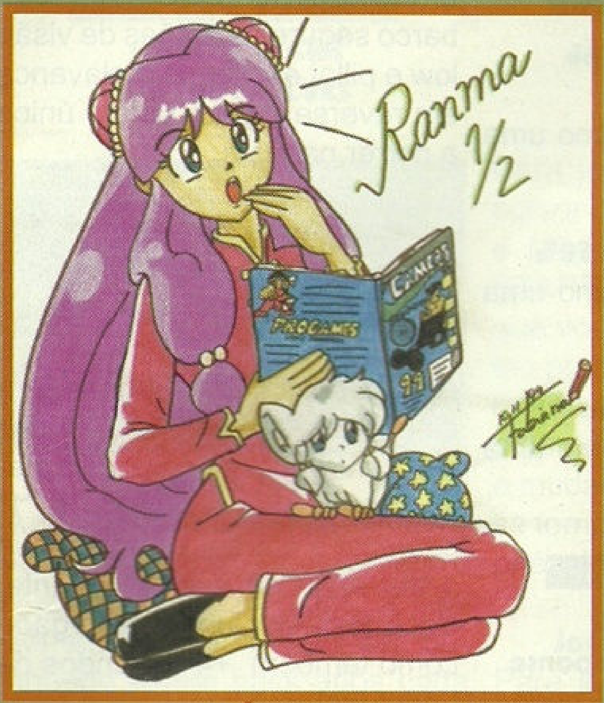


Marcos P. dos Santos
São João do Meriti - RJ

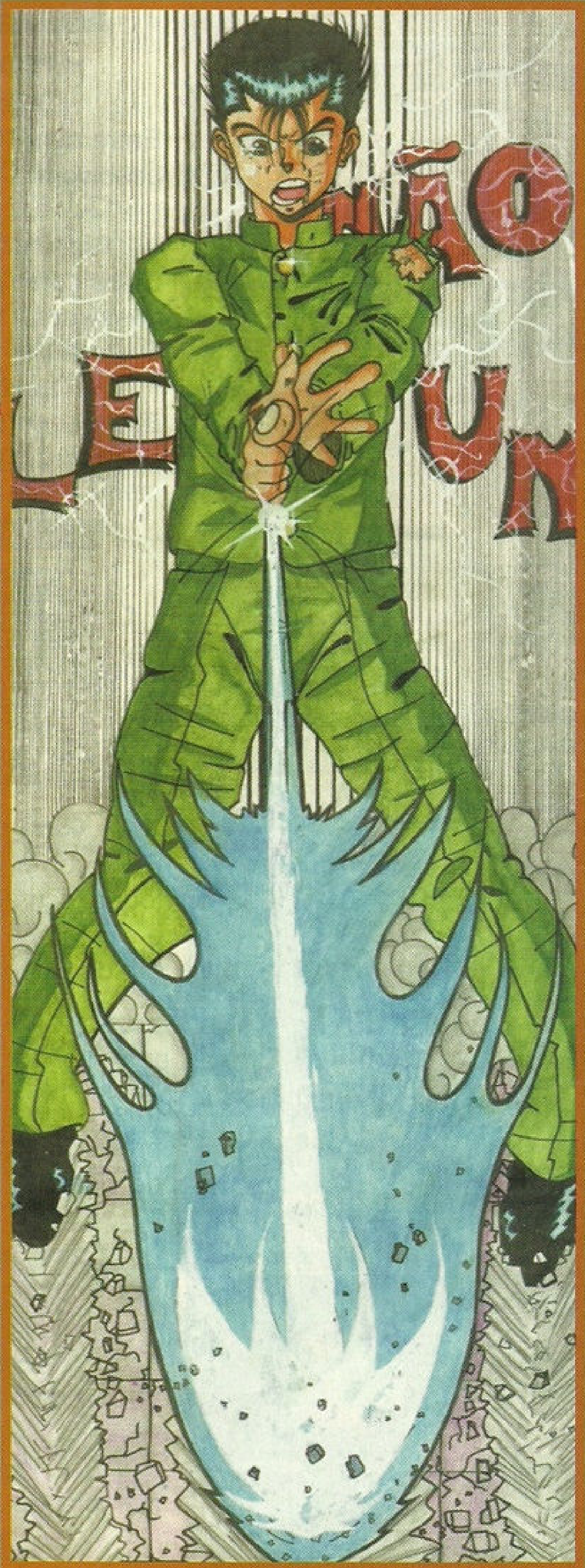


Arthur Gomes Passos
Almenara - MG

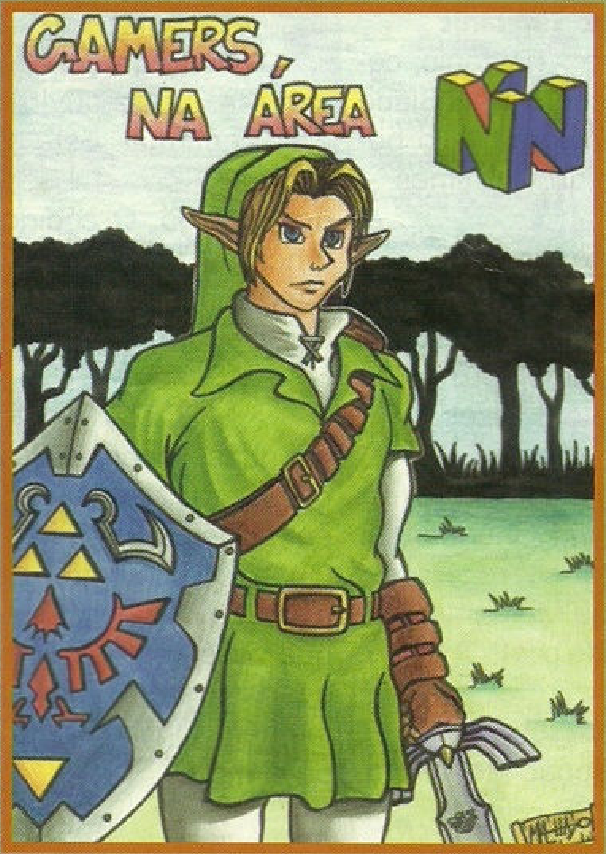




Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ



Cristiano D. de Souza
Campo Limpo - SP



Bruno Eduardo M. Machado
São Paulo - SP

DREAMCAST

STAR GLADIATOR 2

Jogue como Kaede

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Rain e então pressione ↓, ↓, ←, ←, ↑.



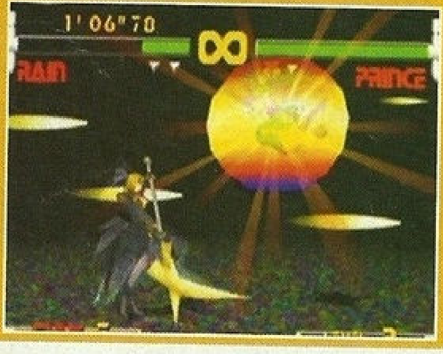
Jogue como Rai-On

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Byakko e então pressione ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑.



Jogue como Evil Gamof

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Gamof, então segure Start e pressione A.



NINTENDO 64

NUCLEAR STRIKE 64

Invencibilidade

Entre com "CPPLM" como uma password.

Aumentar Armor em 50%

Entre com "PCPNL" como uma password.

Quadruplicar dano

Entre com "BDGFK" como uma password.

ARCADE

HYDRO THUNDER

Corra como Armed Response

Par correr como Armed Response, coloque o cursor sobre Thresher e pressione rapidamente o botão de visão do piloto 3 vezes.

Corra como Tinytanic

Para correr como Tinytanic, coloque o cursor sobre Tidal Blade e pressione rapidamente o botão de visão do piloto 3 times.

Corra como Blowfish

Para correr como blowfish coloque o cursor sobre Hazard e pressione rapidamente o botão de visão do piloto 3 vezes.

Corra como Chumdinger

Para correr como Chumdinger coloque o cursor sobre Razorback e pressione rapidamente o botão de visão do piloto 3 vezes.

Corrida solo

Na tela de seleção de barco, antes de você selecionar seu barco segure os botões de visão low e pillot e coloque a alavanca em reverse e você será o único a correr na pista.

Super largada

Antes da corrida começar, mantenha a alavanca na posição STOP. Quando o "3" começar a enfraquecer, coloque a alavanca em full. Quando o "2" começar a enfraquecer, coloque a alavanca em stop e quando o "1" começar a enfraquecer, coloque a alavanca em full novamente. Você terá um turbo na largada como também +4 segundos de boost fuel.

Tournament Mode

Na tela de seleção de barco, antes de você escolher seu barco, segure os botões de visão HIGH & LOW e traga a alavanca para reverse. Você ouvirá um som para confirmar. Este código desabilita a característica "catch-up" do jogo. O código também funciona no modo two-player, mas apenas se ambos os jogadores entrarem com o código.

Via cachoeira

Em quase todas as fases há uma cachoeira. Não tenha medo de entrar nelas, você não irá bater. Quando você entrar nas cachoeiras haverá um túnel secreto que você pode percorrê-lo. Não apenas é mais rápido, mas você também adquire vários boosts no caminho.

ARCADE

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Secrets



Survival Mode

Após inserir a ficha, segure ABCD enquanto pressiona Start. Você irá lutar com todos os personagens com uma life bar, ganhando algum back após cada partida.



Escolha aleatória de personagem

Para obter uma escolha aleatória de personagem em cada partida, segure Start e pressione qualquer botão.

Jogue com Grant

Em Terry, segure Start e pressione →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓ e Grant aparecerá.

Jogue com Kain

Em Rock, segure Start e pressione ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑ e Kain aparecerá.

ARCADE

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Jogue como Dio

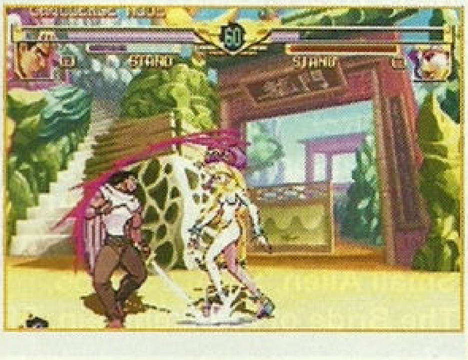
Para jogar como Dio, mova o cursor para Alessy, D'Bo, Chaca e Milder. Pressione o botão START em cada personagem que você moveu o cursor e então pressione START três vezes quando chegar em Milder. Uma mão com um lápis irá aparecer e mudará o cursor para Dio que se torna um personagem selecionável.

Jogue como Shadow Dio

Para jogar como Shadow Dio, faça o truque para Dio, coloque o cursor sobre Dio e então pressione o botão Start 10 vezes. O "faceless" Dio irá aparecer.

Jogue como Young Joseph

Para jogar como Young Joseph, mova o cursor para Jotaro, Polnareff, Joseph, Kakyoin, Iggi, Avdol e volte para Joseph. Pressione o botão Start em cada personagem que você moveu o cursor e então segure Start quando você voltar para Joseph e o quadro do Young Joseph irá aparecer após um tempo.



PLAYSTATION

NBA SHOWTIME

Códigos para a tela de versus

Os códigos devem ser inseridos com a combinação de três botões e uma direção no D-pad.

0 - Logo da Midway
1 - Basketball
2 - Letra A
3 - Letra B
4 - Letra C
5 - Letra N

Tournament Mode

(2 Player Game)
1 – 1 – 1 ↓
Mostrar porcentagem de acerto
0 – 0 – 1 ↓
Mostrar Hotspot
1 – 0 – 0 ↓
Sem Hotspots (2 Player)
2 – 0 – 1 ↑
Sem Replays
2 – 2 – 1 ←
Sem Tip Off (2 Player)
4 – 4 – 4 ↑
Bola ABA
2 – 3 – 2 →
Cabeça grande
2 – 0 – 0 →
Uniforme do time
4 – 0 – 0 →
Uniforme da Midway
4 – 0 – 1 →
Uniforme da casa
4 – 1 – 0 →
Uniforme de fora
4 – 2 – 0 →
Alternar uniforme
4 – 3 – 0 →

Os códigos seguintes só funcio-

nam em quadras ao ar livre

Névoa
1 – 2 – 3 ↑

Névoa espessa
1 – 2 – 3 ↓

Névoa noturna
1 – 2 – 3 ←

Névoa de pantano
1 – 2 – 3 →

Neve
1 – 2 – 1 ←

Temporal
1 – 3 – 1 ←

Dia chuvoso
1 – 4 – 1 ←

Seleção de quadra

Para selecionar quadras diferentes, pressione → após selecionar ambos os membros de seu time e pressione os seguintes comandos. Você deverá ouvir um som confirmando se fizer corretamente.

Time da casa
Botão de turbo + ↑

Time visitante
Botão de turbo + ↓

Quadra de rua
Botão de turbo + ←

Quadra ilhada
Botão de turbo + →

Quadra da Midway
Botão de arremesso + botão de passe + ↑

Quadra da NBC
Botão de arremesso + botão de passe + ↓

JOGUE COM:

Entre com as iniciais e os números PIN

Alex Gilliam, Midway Game Tester: LEX 0014
Andy Eloff, Midway System Hardware: ELOFF 2181
Beth Smukowski, Midway Creative Media: BETHAN 1111
Brian LeBaron, Midway Game Tester: GRINCH 0222
Chad Edmunds, Motion Capture Actor: CHAD 0628
Chris Skrundz, Midway Creative Media: CMSVID 0000
Clown: CRISPY 2084
Creature From The Black Lagoon: CREATR 1954
Dan Thompson, Midway Programmer: DANIEL 0604
Dave Grossman, Midway Creative Media: DAVE 1104
Eugene Geer, Midway Artist: E GEER 1105
Frankenstien: FRANK - 1932
Greg Cutler, Motion Capture Actor: CUTLER 1111
Isiah Thomas, NBC Sports Announcer: THOMAS 1111
Jason Skiles, Midway Programmer: JASON 3141
Jeff Johson, Midway Programmer: JAPPLE 6660
Jennifer Hedrick, Alternate Uniform: JENIFR 1111
Jennifer Hedrick, Midway Artist: JENIFR 3333
Jim Gentile, Midway Artist: GENTIL 1228
Jim Tianis, Midway Creative Media: DIMI 0619
John Root, Midway Artist: ROOT 6000
Jon Hey, Midway Sound and Music: JONHEY 8823
Kerri in Alternate Uniform: KERRI 1111
Kerri the Female Player: KERRI 0220
Large Alien: BIGGY 0958
Larry Wotman, Midway Creative Media: STRAT 2112
Lia in Alternate Uniform: LIA 1111
Lia the Female Player: LIA 0712
Mark Guidarelli, Midway Programmer: GUIDO 6765
Mark Turmell, Midway Lead Programmer: TURMEL 0322
Matt Gilmore, Midway Artist: MATT G 1006
Mike Lynch, Midway System Hardware: LYNCH 3333
Nikko the Devil Dog: NIKKO 6666
Old Man: OLDMAN 2001
Paul Martin, Midway PC Support: STENTR 0269
Paulo Garcia, Midway Game Tester: PAULO 0517
Pinto Horse: PINTO 1966
Pumpkin: JACKO 1031
Referee: THEREF 7777
Retro Rob: RETRO 1970
Rob Gatson, Midway Programmer: GATSON 1111
Sal DiVita, Midway Lead Artist: SAL 0201
Shawn Liptak, Programming Consultant: LIPTAK 0114
Small Alien: SMALLS 0856
The Bride of Frankenstein: BRIDE 1935

The Mummy: MUMMY - 1932
The Wolfman: WOLFMN 1942
Tim Bryant, Midway Artist: TIMMYB 3314
Tim Kitzrow, Midway Sports Announcer: TIMK 7785
Tim Moran, Midway Creative Media: TIMCRP 6666
White Horse: HORSE 1966
Willy Morris, Motion Capture Actor: WIL 0101
Wizard: THEWIZ 1136
Atlanta Hawks' Mascot: HAWK 0322
Charlotte Hornets' Mascot: HORNET 1105
Denver Nuggets' Mascot: ROCKY 0201
Houston Rockets' Mascot: TURBO 1111
Indiana Pacers' Mascot: BOOMER 0604
Minnesota Timberwolves' Mascot: CRUNCH 0503
New Jersey Nets' Mascot: SLY 6765
Phoenix Suns' Mascot: GORILA 0314
Seattle Sonics' Mascot: SASQUA 7785
Toronto Raptors' Mascot: RAPTOR 1020
Utah Jazz' Mascot: BEAR 1228

PC

PRINCE OF PERSIA 3D

Level select

Carregue o game com uma das seguintes linhas de comando, então selecione "New Game" para começar na fase correspondente. **Nota:** o game não pode ser completado normalmente usando este método. Cada fase deve ser carregada com o mesmo método para continuar ou então o game irá carregar a segunda fase após a fase atual ser completada.

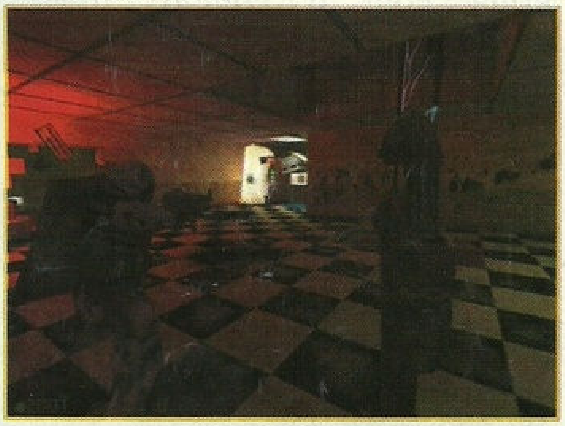
pop3d.exe -l "geometry\rooms\prisonfix"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\ivorytwr"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\cistern"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\palace2"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\palace3"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\palace4"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\roof1"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\cityanddocks"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\dirig1a"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\dirig1b"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\dirig2"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\dirigfinale"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\ruins"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\cliffs"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\solar1"
pop3d.exe "geometry\rooms\moontemple"
pop3d.exe -l "geometry\rooms\finale"

PC

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Audio secreto

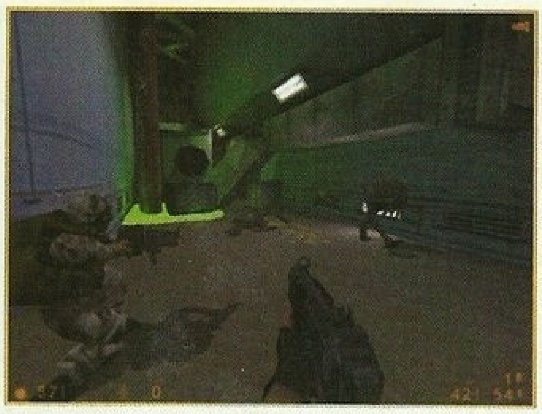
Se aproxime do chefe da Opposing Force para ouvir ao contrário a frase "To win the game you must kill me Randy Pitchford". Randy Pitchford é o chefe da equipe de desenvolvimento da Gearbox Software.



Cheat Codes

Carregue o game com a linha de comando "hl.exe -dev -console -game gearbox". Então, durante o jogo, pressione (~) para exibir o console e entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

RESULTADO/CHEAT CODE
God mode /god
Todas as armas com munição cheia / impulse 101
No clipping mode /noclip
Munição para M249 /give ammo_556
Munição para Sniper rifle /give ammo_762
Armas /give weapon_[nome da arma]
Obter item /give [nome do item]
Selecionar mapa /map [nome do mapa]



Armas

Use um dos seguintes nomes de arma com o código "/give weapon_[weapon name]":
grapple
knife
pipewrench



Mapas

Use os seguintes nomes de mapa com o código "/map [map name]":

Boot Camp

ofbooto
ofboot1

Game normal

of0a0	of2a1	of3a1b	of4a3	of6a2
of1a1	of2a1b	of3a2	of4a4	of6a3
of1a2	of2a2	of3a3	of4a5	of6a4
of1a3	of2a3	of3a4	of5a1	of6a4b
of1a4	of2a4	of3a5	of5a2	0f6a5
of1a4b	of2a5	of3a6	of5a3	of7a0
of1a5	of2a5b	of4a1	of5a4	
of1a5b	of3a1	of4a2	of6a1	

PC

LEGO RACERS

Cheat Codes

Crie ou edite um motorista no modo build. Então, entre com um dos seguintes nomes na tela make a license para ativar a função correspondente.

Rocket car

FLYSKYHGH

Turbo mode

FSTFRWRD

Sem rodas

NWHLS

Sem chassis

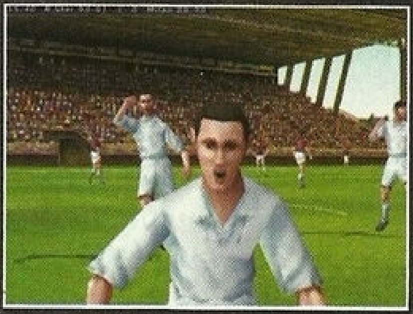
NCHSSS

PC

FIFA 2000

Aliens

Entre com dizzy na tela Code.



Camisas preto e branco

Comece uma partida com dois times clássicos.





Times bônus

Entre com hooligan na tela Code

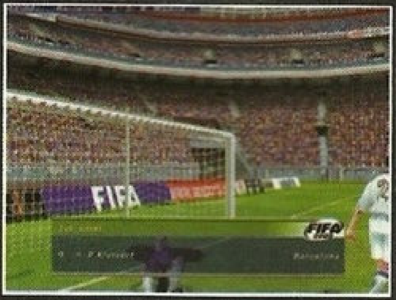
.

Estádio da EA Sports

Entre com burnaby na tela Code.

Modo Glow

Entre com lightsout na tela Code.



Lightening

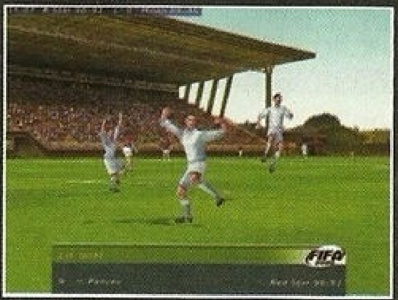
Entre com sizzle na tela Code.

Camisas laranja

Comece uma partida com um time clássico e um padrão.

Dinheiro infinito

Entre com momoney na tela Code.





NINTENDO 64

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Visão em primeira-pessoa

Quando "Press Start" aparecer na tela de abertura, pressione ↓, ↑, L, B, Z, ←, C-▲, C-▶, C-◀, Z. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

Modo Action Nuk'em

Complete o game para habilitar o modo Action Nuk'em, que permite que Duke mate os oponentes com um tiro.

Personagens extras no modo multi-player

Complete qualquer fase e salve o game para habilitar um personagem adicional no modo multi-player.

Big head mode

Salve todos os babes na fase 2, "Liberty Or Death", para habilitar a opção de cheat para o big head mode.

Big gun mode

Mate todos os oponentes na fase 3, "Nuclear Winter", para habilitar a opção de cheat para o modo big gun.

Flat shade map

Obtenha todos os secrets na fase secreta "Wetworld" para habilitar a opção de cheat para o flat shade map.

Ice skin

Salve todos os babes na fase 5, "Fallout", para habilitar a opção de cheat para ice skin.

Weather

Obtenha todos os secrets na fase 6, "Under Siege", para habilitar a opção de cheat para weather.

High speed zombies

Salve todos os babes na fase 8, "Dry Town", para habilitar a opção de cheat para high speed zombies.

Maximum blaster ammunition

Mate todos os oponentes na fase 9, "Jailbreak", para habilitar a opção de cheat para maximum blaster ammunition.

Maximum shotgun ammunition

Salve todos os babes na fase 10, "Up Ship Creek", para habilitar a opção de cheat para maximum shotgun ammunition.

Maximum rifle ammunition

Salve todos os babes na fase 11, "Ft. Roswell", para habilitar a opção de cheat para maximum rifle ammunition.

Maximum revolver ammunition

Mate todos os oponentes na fase 12, "Probing The Depths", para habilitar a opção de cheat para maximum revolver ammunition.

PLAYSTATION

CYBER TIGER

Curso Badlands

Na tela de seleção de curso, pressione ○ para exibir a tela de password. Então, entre com "HARESO" como uma password.

Curso Canyons

Na tela de seleção de curso, pressione ○ para exibir a tela de password. Então, entre com "NAMOPI" como uma password.

Curso Sawgrass

Na tela de seleção de curso, pressione ○ para exibir a tela de password. Então, entre com "SECARE" como uma password.

Curso Summerlin

Na tela de seleção de curso, pressione ○ para exibir a tela de password. Então, entre com "PORASO" como uma password.

PLAYSTATION

SPACE INVADERS

Level select

No menu principal, selecione one ou two players e pressione ○ (ao invés de X) para começar o game. Então, uma tela de seleção que permite qualquer fase, incluindo o planeta Mercury com um novo power-up e um "Alien World" caracterizando o melhor fundo no game irá aparecer.

Classic mode e créditos

Faça o código para "Level select", escolha level 00 e complete-o para habilitar um final, classic mode e créditos. Pressione → quando selecionar o número de jogadores para acessar o classic mode. Entre na tela de options para acessar os créditos.

Nove vidas

Pause o game e pressione → (3 vezes), ↓, ○, ←, ↓.

Cinco tiros

Pause o game e pressione ↓, ←, ○, ↓, → (3 vezes).

PLAYSTATION

CHRONO CROSS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Joker Command
D00855E0 ????
Max Stars
800789BC 0063
800789BE 0063

Códigos para o personagem principal

Max HP
80075926 03E7
HP infinito
800759C8 03E7
Max Stats
(GS 2.2 ou superior)
50000302 0000
80075928 FFFF
Ter todos os elementos dos Slots ativados
50003002 0000
30075951 0000
Dinheiro infinito
800786F0 423F
800786F2 000F
Parar tempo
8007210C 1000
Salvar em qualquer lugar
D00E8510 0001
300E8510 0000
Max Status para o persoonagem principal
(Pressione Select & L1)
(Caetla apenas)
E00855E0 01040030
B0300002 00000000
30075951 0000
E00855E0 01040032
B0320002 00000000
30075A1D 0000
Max Status durante a batalha
(Pressione Select e L2)
(Caetla apenas)
E00855E0 01010003
B0030410 00000000
800E0758 03E7
E00855E0 01010003
B0030410 00000000
800E06B6 03E7
E00E06B6 03E70003
B0030410 00000000
800E080E 0007
B0030410 00000000
800E083E 0046
Rápido final da batalha
(Pressione Select e R2)
(Caetla apenas)
E00855E0 01020003
B0030410 00000000
800E1388 0000
Todos os itens (Caetla apenas)
B07D0002 00000001
800784A8 0001
B03E0002 00000000
80078628 0F0F

PLAYSTATION

PARASITE EVE 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Max HP
80074888 03E7
8007488A 03E7
Max MP
8007488C 03E7
8007488E 03E7

PLAYSTATION

ROCKMAN 6

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado)
D006DA7A 1040
8006DA7A 1000
Joker Command
D0056DA8 ????
Moon Jump (pressione X + R1)
D0056DA8 0048
8005A178 04FE
D005A178 04FE
8005A160 CC00
Rockmans Ammo
8005A0F0 A916

PLAYSTATION

RUNABOUT 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Time infinito
80093990 9110
Tempo total = 00:00
D0093994 0000
80093994 0000
Max Total
8008AE58 967F
8008AE5A 0098
Fas Max Money
8013E460 967F
8013E462 0098
Nenhum dano
80127638 0000
Todos os carros secretos
(Caetla apenas)
B01F000C 00000000
30046394 0001

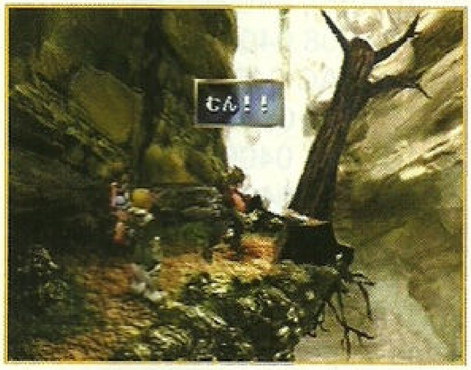
Poder selecionar todos os itens (Pressione Select + L1/L2/R1/R2) (Caetla apenas)
E0095A2A 0101001F
B01F000C 00000000
3004639C 0001
E0095A2A 0102001F
B01F000C 00000000
3004639C 0002
E0095A2A 0104001F
B01F000C 00000000
3004639C 0003
E0095A2A 0108001F
B01F000C 00000000
3004639C 0004
E0095B24 0801001F
B01F000C 00000000
3004639C 0005
E0095B24 0802001F
B01F000C 00000000
3004639C 0006
E0095B24 0804001F
B01F000C 00000000
3004639C 0007
E0095B24 0808001F
B01F000C 00000000
3004639C 0008

PLAYSTATION

THE LEGEND OF DRAGOON

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado)
D01BF172 1040
801BF172 1000
D00FAA36 1040
800FAA36 1000
Max Gold
800B995C 967F
800B995E 0098
1 luta para Max Gold
800BB620 FFFF
1 luta para Max Exp
800BB65C 423F
800BB65E 000F
Tempo do jogo = 00:00
800B9968 0000
800B996A 0000
Salvar em qualquer lugar
30059068 0001
Todas as armas (Caetla apenas)
B0FF0001 00000001
300B9AB0 0000



PLAYSTATION

DRAGON VALOR

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Joker Command
D00A2316 ????
Pulo mais alto **[Nota 1]**
D00A2316 4000
800899BC 00EC
Invisibilidade (Pressione □ + ↑)
D00A2316 8010
800899BC 00C1
1º Dragão sem energia **[nota 2]**
8008A5FE 0000
Não poder ser atingido, invencibilidade **[Nota 3]**
D0089A34 FFFF
80089A34 0000
D0089BF4 FFFF
80089BF4 0000
Max HP para o personagem principal
80089A6E 03E7
80089A70 03E7
Max MP para o personagem principal
80089A72 03E7
80089A74 03E7
Max Val
800A2180 270F
800A2182 0000
Max todas as magias Level 3 (Caetla apenas)
B0080002 00000000
800A2190 0001
B0040002 00000000
800A21B6 0303
Max e todos os itens
B0030002 00000000
800A2168 270F
B0060002 00000000
800A2184 270F
B00B0002 00000000
800A21A0 270F

Nota 1: para este código, pressione X repetidamente em um intervalo de 1 segundo para pular mais alto.

Nota 2: descarte este código após derrotar o primeiro Dragão.

Nota 3: com este código, apenas o Poison pode feri-lo.

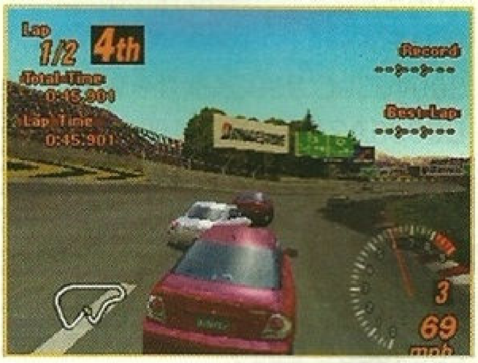
PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

Códigos testados na versão 3.2 do Game Shark

Simulation Mode Codes
Muita grana
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5
Parar o tempo da corrida
8002F810 0000
80046E84 0000
Gold Licenses B
801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400
Gold Licenses A
801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400
Gold Licenses I-C
801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400
Gold Licenses I-B
801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400
Gold Licenses I-A
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400
Gold Super License
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400
Qualquer carro em qualquer circuito **[Nota 1]**
D00148E0 000C
800148E2 1000
Ter todas as Gold Licenses (GS 2.2 ou maior)
50003CA4 0000
801CA758 0400
Muita grana após uma corrida
8005E6DA 2400
Dinheiro Nunca Diminui
80017A42 2400
80017D4A 2400

Nota 1: este código, lhe permite correr com carros de mais poder em circuitos de classe mais baixos. Um exemplo: Você pode usar o Dodge Viper no primeiro ciruito no Gran Turismo League.



PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

Códigos testados na versão 3.2 do Game Shark

Energia infinita
D00B32AC 2D24
80117244 03FC
Dinheiro no maximo
D00B32AC 2D24
800CDC40 FFFF
Rage Meter infinito
80070F36 2400
Munição infinita
80073B86 2400
Todos os Keycards
800CE284 0101
800CE286 0101
Continues infinitos
D00B32AC 2D24
800CDC3C 0009



PLAYSTATION

SMURFS

Códigos testados na versão 3.2 do Game Shark

Vidas infinitas
800A2C9A 0003
99 Bonus Points
800A2C92 0063
Possuir 30 Quarter Moons
800A2C96 001E
Rattles infinitos
8009C66C 0063
Baby Bottles infinitos
8009C664 0063
Todos os Levels
(GS 2.2 ou superior)
50000918 0000
800A221C FFFF
Todas as Quarter Moons coletadas
(GS 2.2 ou superior)
50000A01 0000
300C1FF1 0007

Códigos para os levels

Night Ride
800A221C FFFF
Underground Exploration
800A2234 FFFF
Snowbound
800A224C FFFF
On The Mountain Top
800A2264 FFFF
Alone In The Dark
800A227C FFFF
Ice Cave
800A2294 FFFF
The Diamond Mine
800A22AC FFFF
Splish Splash
800A22C4 FFFF
Gargamel's Castle
800A22DC FFFF
Código para Quarter Moon
Start of the Adventure
300C1FF1 0007
Night Ride
300C1FF2 0007
Underground Exploration
300C1FF3 0007
Snowbound
300C1FF4 0007
On The Mountain Top
300C1FF5 0007
Alone In The Dark
300C1FF6 0007
Ice Cave
300C1FF7 0007
The Diamond Mine
300C1FF8 0007
Splish Splash
300C1FF9 0007
Gargamel's Castle
300C1FFA 0007
Energia infinita **[Nota 1]**
D009CAC8 0004
800276CA 2400
D009CAC8 0008
800276C8 00F8
D009CAC8 0008
800276CA A472

Nota 1: Com este código, ative apertando L1. Caso seja nessesario desligar o código, aperte R1. Quando o game recomeça, aperte L1 para reativar.

NINTENDO 64

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Master Bryan's Activator 1 P1
D01C87F6 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D01C87F7 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D11C87F6 00??
Energia infinita
811CAB3A 2AF8
Modificador de arma
811CAB3F 00??
Red Jewels infinitas
801CAB45 0068
Max Powerups
801CAE23 0002
Parar Timer
811CAB22 0001
Day/Night Mode **[Nota 1]**
D01C87F7 0010
801CAB21 0006
D01C87F7 0020
801CAB21 0012
Dinheiro infinito
811CAB42 FFFF
Selecionar Hard Mode em um New Game **[Nota 2]**
8032495F 0002
Special 1 infinito
801CAB47 000A
Special 2 infinito
801CAB48 000A
Special 3 infinito
801CAB49 000A
Roast Chicken infinito
801CAB4A 000A
Roast Beef infinito
801CAB4B 000A
Healing Kit infinito
801CAB4C 000A
Purifying infinito
801CAB4D 000A
Cure Ampoule infinita
801CAB4E 000A
Power up infinito
801CAB4F 000A

The Contract infinito
801CAB54 000A
Magical Nitro infinito
801CAB55 000A
Mandragora infinita
801CAB56 000A
Sun Card infinito
801CAB57 000A
Moon Card infinito
801CAB58 000A
Winch Lever infinita
801CAB59 000A
Oldrey's Diary infinito
801CAB5A 000A
Crest Half A infinito
801CAB5B 000A
Crest Half B infinito
801CAB5C 000A
Rose Brooch infinito
801CAB5D 000A
Archives Key infinita
801CAB5E 000A
Left Tower Key infinita
801CAB5F 000A
Store Room Key infinita
801CAB60 000A
Garden Key infinita
801CAB61 000A
Copper Key inifnita
801CAB62 000A
Chamber Key infinita
801CAB63 000A
Execution Key infinita
801CAB64 000A
Deck Key infinita
801CAB65 000A
Rose Garden Key infinita
801CAB66 000A
Thorn Key infinita
801CAB67 000A
ClockTower Key C infinita
801CAB68 000A
ClockTower Key D infinita
801CAB69 000A
Art Tower Key infinita
801CAB6A 000A
Art Tower Key 2 infinita
801CAB6B 000A
Control Roon Key infinita
801CAB6C 000A
Wall Key infinita
801CAB6D 000A
ClockTower Key E infinita
801CAB6E 000A
ClockTower Key A infinita
801CAB6F 000A
ClockTower Key B infinita
801CAB70 000A
Modificador de fase
801CAE79 00??
Modificador de
entre-fase
801CAE7B 00??
Modificador de cena [Nota 3]
801CAE8B 00??
801CAE93 0009
Habilitar persongens
8031B243 00??
Modificador de personagem
8031B22B 00??
Modificador de Status
801CAB84 00??

Dígitos para os códigos modificadores de arma

00 - Nulo
01 - Faca
02 - Poção
03 - Cruz
04 - Machado

Dígitos para os códigos modificadores de fase

00 - Forest Of Silence
01 - Left Tower
02 - Castle Wall
03-06, 1A - Villa
07 - Tunnel
08 - Underground Waterway
09-0f - Castle Center
10-12 - Foggy Lake
13 - Cave Of Spiderwomen
14, 15 - Castle Keep
16 - Falls Into Space(?)
17 - Clock Tower
18 - Final Battle Site
19 - Castle Center
1B - Room Of Clocks
1C, 2B - Countryside Where Carrie's Mom Is Buried.(Fall Through Ground)
1D - Tower Of Sorcery
1E-20 - Tower Of Execution
21, 22 - Tower Of Science
23, 24 - Tower Of Ruins
25, 26 - Art Tower
27 - Dual Tower
28, 29 - Clock Tower
2A - Outer Wall
2C - Fall From Sky Ouside Of Castlevania Opening
2D - Another Free Fall. Forest Where Girl Runs In Opening
2E - Black Room(?)

Dígitos para os códigos modificadores de cena

01 - Girl Running In Forest At Game Open. Use-o com 801CAE79 002D, 801CAE7B 0000, 801CAE8B 0001 e 801CEE93 0001
02 - Opening Menu Start Screen/Options. Use-o com 801CAE79 002C, 801CAE8B 0002, 801CAE8F 0002 e

801CAE93 0011
03 - Castle Drawbridge Lowers
04 - Character Enters Castle
05, 0A, 0C, 20-22 - (?)
06 - Vampire In Main Entrance Hall Of Villa
07 - One Of The Working Gears Cut Scenes
08 - "I Smell Poison" From Underground Waterway
09 - Castle Gate Closes In Villa Upon Entering Villa
0B - Renon Appears For First Time
0D - Village Vampire In Upstairs Villa
0E - Malus Appears For The First Time
0F - Malus Leaves Garden
10 - Character In Boat On Foggy Lake
11 - Seal Removed From Wall In Arena
12 - Bleeding Statue
13 - Cosmic Lights
14 - Explosion At Wall In Arena
15 - Explosion At Wall In Castle That Leads To Hidden Room
16 - Malus Appears Again In Upstairs Room Of Castle
17 - Bull Awakens
18 - Vincent The Vampire
19 - One Of The Working Gears Cut Scenes
1A - Gate Opens In Forest Of Silence
1B - Meet Renon For The Last Time In Castle Keep.
1C - This Cut Scene Runs Cut Scene 27 And 2E
1E - Castle Keep Destructs
1F - Malus On Flying Horse Outside Castle Keep
24 - Spider People In Tunnel
25 - Rosa In Garden
27 - Castel Destruction, Run Through Cut Scene 29
28 - Space Warp
29 - Castel Destructio
2A - Malus Is Saved By Reinhardt
2B - Malus And Reinhardt On Horse
2E - Rosa Returns
30 - Ada, Henry And Cornell At Game End
31 - Scrolling Text About Castle And Henry
33 - Vampire In Basement
34 - Vampire In Villa Basement Destroyed, Woman Vampire Rises
35 - Finds Hidden Path In Villa Basement
37 - Lever & Gear In Castle
38 - Harpie
39 - Harpie Destroyed
44 - Death(Grim Reaper)
45 - Death Is Destroyed
46 - Castle Drawbridge Closes And Ortega Appears
47 - Thirsty Man
48 - Cornell Meets Henry In Garden
49 - Cornell And Henry Part In Garden
51 - Monster Dracula Appears
52 - Actrise Appears In Castle Center
54 - Actrise Appears Again With Cousin Fernandes Before Fight With Carrie
55 - Cousin Fernandes Is Destroyed
56 - Actrise Appears Again Before Fight With Carrie
57 - Actrise Defeated By Carrie

Dígitos para os códigos habilitadores de personagens

05 - Henry
06 - Reinhardt
07 - Carrie

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagens

0 - Cornell
1 - Reinhardt
2 - Carrie
3 - Henry

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Status

00 - Nunca é envenenado ou vampirizado
01 - Normal
04 - Vampiriro
08 - Poção
0C - Vampirizado & envenenado
FF - Morte imediata

Nota 1: para este código, pressione L para ficar noite e R para ficar dia.

Nota 2: para este código, você não verá o status hard até salvar e reiniciar o arquivo do game. Nenhum item especial é requerido para acessar esta característica com este código ativado.

Nota 3: você deve usar o modificador de fase apropriado antes destes códigos, ou então irá arruinar as cenas e os gráficos.

FIGHTING FORCE 2



DEMOROU, MAIS ESTA AÍ, A ESPERADA SEQÜÊNCIA DE FIGHTING FORCE

Quando Fighting Force foi lançado, proclamando ser o próximo Final Fight, estava muito longe da verdade e desapontou muita gente. O design dos inimigos era horrível, os gráficos não brilhavam nem um pouco e a jogabilidade também aborrecia, o que lhe dava o título de um dos piores games para o PlayStation. Agora o game tem a sua seqüência.

Nada mais que o original

O maior problema de Fighting Force 2 é que ele nunca faz realmente nada mais que o original. Será que era esta a intenção da Eidos e da Core? Similaridades a parte, porém, o game tem alguns pontos de interesse e caminha ligeiramente para um filme mal feito de ação.

A história

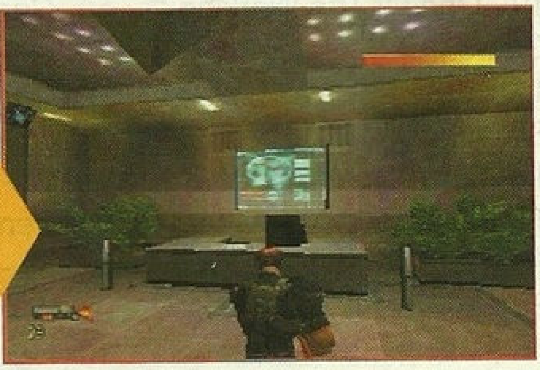
A primeira tendência para isso está na sua história. Em um mundo típico de video game, há lugar apenas para um herói, Hawk Mason. A missão de Hawk é ir contra a Nakamichi Corporation e seus planos para











PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

EIDOS INTERACTIVE - CD
LUTA / AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.6	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.7		

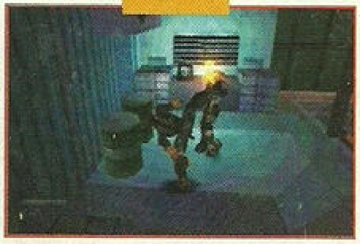
3.7

PROS
- Divertido

CONTRAS
- O som
- A jogabilidade

プレイステーション




fazer os soldados Cyborg dominarem o mundo. Soa como um filme de Arnold ou Van Damme. A história de Fighting Force 2 pode não ser muito constrangedora, mas faz o seu trabalho com um objetivo simples, destruir a Nakamichi Corporation.



A história do game tenta ir a um gênero completamente novo. Muito parecido com Tomorrow Never Dies, da EA, o produto final parece confuso, tentando combinar ação de briga com astúcia de tiro e premiando os jogadores, ao invés de se mover furtivamente para cima dos inimigos. Quando se vira para cautela, MGS e Winback são os únicos que fizeram direito o gênero, forçando o uso de todas as técnicas secretas de espionagem, não apenas carregando para um quarto como um assassino em uma missão. A falha de Fighting Force 2 em cautela é onde o game reflete as raizes e arruina um pouco da experiência. A AI do inimigo é lenta, você é forçado a usar uma carga de chutes e socos, e enquanto os primeiros vinte minutos podem provar ser uma experiência agradável, a falta de ação baseada em habilidade prova ser tedioso e chato.



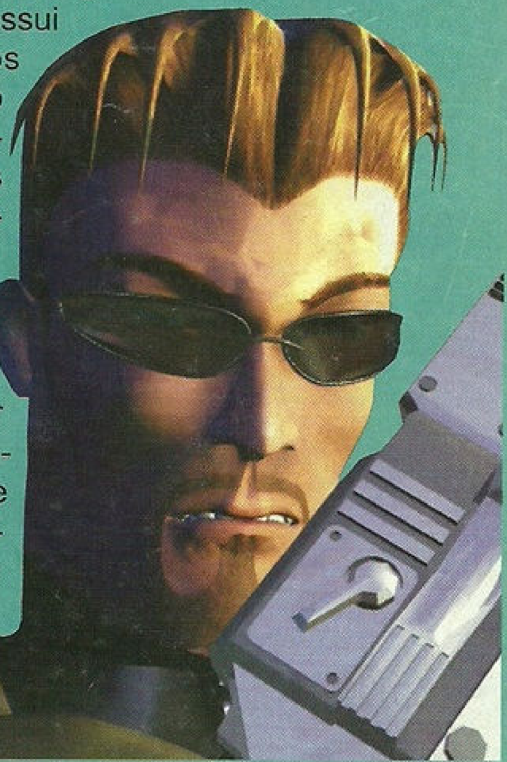
Os gráficos

Um ponto mais atenuante do game está no incrível visual dos gráficos. Fighting Force 2 possui grandes efeitos de luz, modelo dos personagens e fases bem projetadas, mas tirando isso, não tem mais nada para apresentar.



Finalizando

Fighting Force 2 possui um visual melhor e um pouco mais excitante que seu antecessor. Se você gosta de ação beat-'em-ups e não procura profundidade e originalidade, então FF2 pode ser o seu game.



MTV: MUSIC GENERATOR

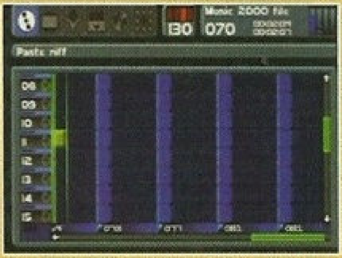
CONSTRUA SUA PRÓPRIA MÚSICA

MTV: Music Generator é considerado mais um programa para o PlayStation que um game, um tipo de produto que não estamos acostumados a ver. Mas pode ser avaliado pelos mesmos critérios de outros jogos: gráficos, som e assim por diante. Ao contrário de muitos games de música que apareceram ultimamente, Parappa, Um Jammer Lammy e a série Bemani da Konami, para citar alguns, MTV: MG é uma ferramenta de produzir música que tenta fazer o que os programas music-creating o permitem fazer no PC, trazendo uma experiência nova para o console da Sony.

Como funciona?

Funciona da seguinte forma: você vai no Music Generator e escolhe criar uma música. Apertando o botão O no seu joystick, você pode selecionar em uma lista de itens do menu, incluindo a que você precisa para começar, a the riff library, com cerca de 4.500 samples. Nesta seção, você escolhe de ritmo, batida, vocais, melodias, e assim sucessivamente. Então você constrói sua música, editando-a, e então a salva quando terminar.

Este modo é intuitivo e simples, e se você tiver capacidade limitada para isso, você se surpreenderá com o que você será capaz de criar tão depressa e sem muito esforço. Mas a real diversão e igualmente, a real queda do programa aparece quando você tenta as manobras mais avançadas. Por exemplo, você pode gravar samples de um CD de audio trocando o disco com o CD de sua escolha e seguindo alguns comandos simples que aparecem em sua tela. Uma vez que você grava o audio desejado, é armazenado imediatamente na memoria até que você o remova, de um save, e acesse ele mais tarde.



Você perceberá imediatamente que o ideal para a intensa criação de música não são os 2MB RAM do PlayStation. Além disso, o programa, embora intuitivo, não é muito atraente. Graficamente, não convence. Há uma opção de edição de vídeo também, em que você edita imagens para as músicas que você criou. Você pode também fixar o programa para automatizar esses vídeos. O problema é, uma vez mais, o espaço de memória. Você está muito limitado pelo que pode fazer.

Um simples programa



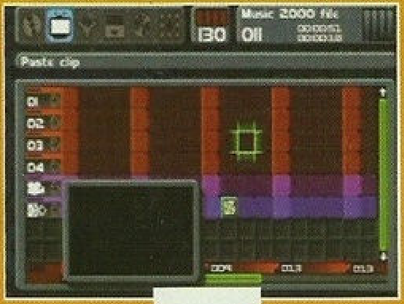
No lado positivo, o game não pretende se galantear como o melhor editor de música para pessoas com experiência. MTV: Music Generator simplesmente oferece a experiência de mixagem para os que não querem investir centenas de dólares em editores de música como o Sonic Foundry Acid ou qualquer outro. E o que promete fazer, faz bem. As funções básicas são simples o suficiente para até mesmo quem não tem experiência em fazer música possa fazer uma música moderadamente complexa. E, se você quer extender o básico, você pode.

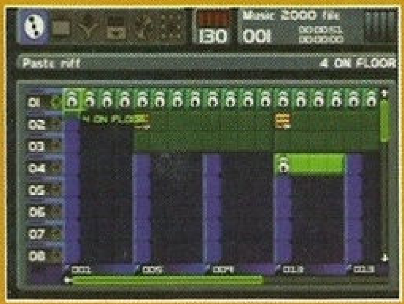
Os modos de jogo

Também há um modo de multiplayer. Esta opção o permitem jogar seções em turno de um-a-quatro jogadores com cada um administrando certas batidas, ritmos, ou melodias para formar uma música completa. Isso oferece alguma diversão, mas não é o tipo de jogo ou experiência que você irá querer repetir freqüentemente. Mas isto surpreende por ver que um programa como este inclui uma experiência compartilhada, assim há valor na engenhosidade, se não de fato na jogabilidade.

Pelo preço, MTV: Music Generator vale a pena. Comparando com os teclados Casio, este programa é mais avançado e um pouco mais divertido. Se você procura um editor de música poderoso, poderá ficar frustrado, já que a RAM é obviamente limitada e as opções não é nada que você não tenha visto ou usado antes. Mas para os possuidores de PlayStation que apenas querem um pouco de diversão com uma ferramenta de editar música viciante, você encontrará em MTV: Music Generator.







PLAYSTATION

MTV: MUSIC GENERATOR

ACTIVISION - CD

EDITOR DE MÚSICAS - 1 JOGADOR

GRÁFICO	2.1	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.7		

3.4

PRÓS
- Os modos de jogo
- Viciante e divertido

CONTRAS
- Gráficos muito pobres
- Espaço na memoria interna do Playstation

プレイステーション

WORMS ARMAGEDDON

A SÉRIE WORMS ESTA DE VOLTA

Você alguma vez teve a curiosidade de saber o que as minhocas fazem em seu tempo de folga? Não? A terceira aventura da série Worms, Worms Armageddon, faz você acreditar que além de se esconderem embaixo da terra, as minhocas são criaturas militantes, realmente cruéis, que constantemente lutam umas com as outras. Este jogo de premissa simples e um pouco inocente, fixa o cenário para um excelente game de estratégia. Worms Armageddon não é apenas a melhor versão de Worms, mas é também uma incrível experiência de multiplayer.

O conceito de Worms

O conceito é bastante simples: você controla um time de minhocas bem armadas, e seu objetivo é matar as outras minhocas do jeito que puder. Você faz isto em um plano 2D que é normalmente uma série de plataformas estranhas e objetos colocados sobre água mortal (minhocas não podem nadar). O combate em si acontece em uma série de rounds cronometrados. Cada uma das suas minhocas compartilha de um arsenal coletivo do qual você pode escolher todos os tipos de armas, das seriamente devastadoras às comicamente excêntricas. De lá, você muda para uma mira manual e esquema de disparo de sua escolha para ser usado na minhoca que você está mirando. Isto leva a todos os tipos de destruição, já que o combate tende a virar para explosivos mal apontados e os efeitos divertidos que eles causam.



PLAYSTATION

WORMS ARMAGEDDON

HASBRO - CD

ESTRATÉGIA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.6	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.7		

3.6

PRÓS
- Opção de multiplayer

CONTRAS
- Gráfico muito simples

Os gráficos

As minhocas e todas as coisas ao redor delas tem uma um visual e uma animação distintiva. Grandes olhos e artigos domésticos estranhamente amoldados mostram a influência de tiras cômicas dos gráficos que, combinados com o layout simples 2D, levam Worms Armageddon de volta para a velha escola. Os detalhes são simples mas efetivos e ajudam no clima humorístico passado pelos elementos do jogo. As explosões e animações são simples, as minhocas se arrastam conforme você se move e os explosivos explodem dentro de um raio bem óbvio.

O som

Aparentemente, todas as minhocas vêm de algum lugar da Europa e elas possuem uma definida falta de testosterona em suas vozes. Uma voz rechinante enche o game com comentários de seu exército de minhocas conforme você joga. Se uma uma granada é lançada próximo a você, sua minhoca irá gritar, "Run for it". Se errar completamente, sua minhoca pergunta, "What was that?". Outros efeitos de som, como explosões e tiro de submachine gun, são bem feitos e emprestam um pouco de realismo para a experiência irreal. A música moderada e quase imperceptível tocando ao fundo ajuda você a se concentrar na sua tarefa.

As armas neste game é que produzem a verdadeira diversão. Todo jogo de combate pode ter granadas e shotguns, mas não um lote inteiro de brocas pneumáticas, cordas ninja, supersheep e dinamite. Este grande sortimento de instrumentos são usados para manter as coisas bastante engraçadas, já que cada arma tem seu próprio efeito tolo. Há algumas armas que não são tão poderosas e provocam efeitos diferentes na jogabilidade e podem causar quantias de dano variado.

O modo de multiplayer

O multiplayer é onde este game brilha. Você pode jogar com até três amigos e nem mesmo precisa de um multitap. A jogabilidade fácil faz deste um game um grande jogo em grupo e a hilariedade resultante da calamide que é livre de acontecer causa muita diversão.



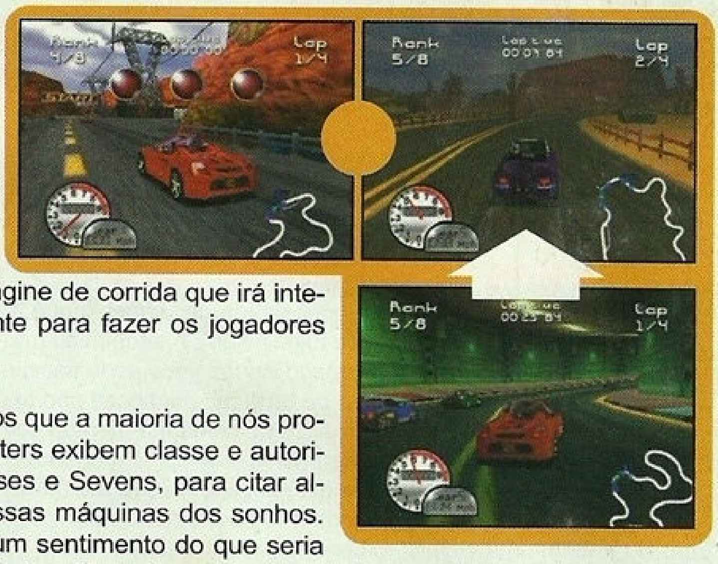
Infelizmente, o modo single-player não é tão bom. O computador tende a levar tempo extremamente longo para atacar suas tropas, e, você gasta muito do modo single-player apenas esperando por uma minhoca para poder se mover.

Finalizando

Worms Armageddon é assim designado para você jogar com outra pessoa e a partida no single-player não é realmente um substituto. Se você tiver vários amigos que passam o tempo ociosamente, convide-os para uma partida compensadora e bons risos. Embora o game tenha seus pontos fracos, a jogabilidade sólida e os controles simples fazem deste um game bem recomendado.

ROADSTERS

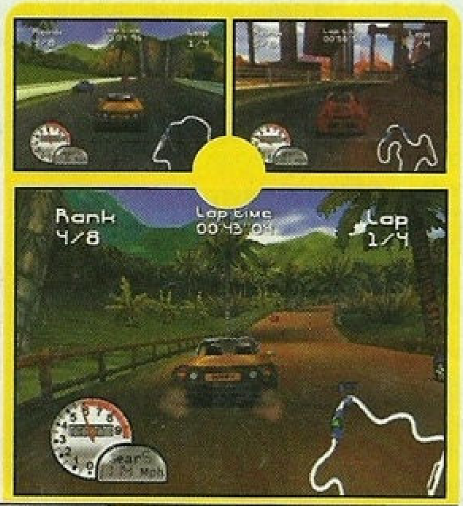
DIVERSÃO E BONS GRÁFICOS



Roadsters, da Titus, na verdade consegue realizar o que poucos games de corrida para o Nintendo 64 conseguiram: ser divertido. Enquanto não é o game de corrida mais complexo a cruzar a plataforma, Roadsters tem uma sólida engine de corrida que irá interessar os fãs do gênero. Também possui nuances o suficiente para fazer os jogadores permanecerem jogando mais tempo que o habitual.

Carros poderosos

Roadsters dá a chance aos jogadores de dirigirem carros que a maioria de nós provavelmente apenas veremos em um showroom. Alguns roadsters exibem classe e autoridade, como Renault Spiders, Alfa Romeo Spiders, Lotus Elises e Sevens, para citar alguns. Imagine o que seria rasgar uma highway em uma dessas máquinas dos sonhos. Aqui está porque Roadsters é bem sucedido, ele dá a você um sentimento do que seria dirigir um destes veículos de fato. Os carros são todos controlados diferentemente; alguns deslizam facilmente, outros não perdem o controle, não importa como você dirige.



Você não tem apenas uma garagem inteira de roadsters para escolher, mas tem também uma linha multicultural de motoristas, cada um com uma voz personalizada.

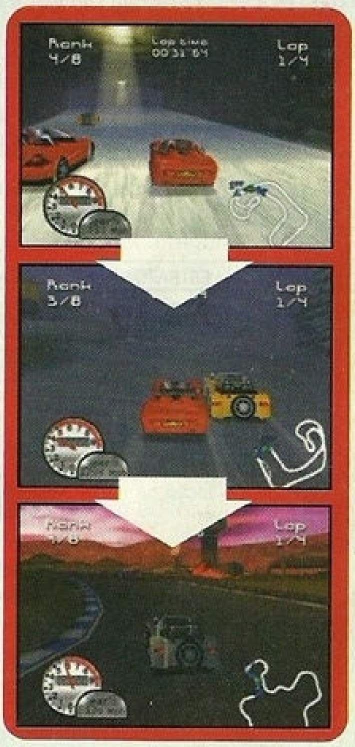


Muitas pistas

Os cursos são variados, de um paraíso tropical da Rocket Base para a estância Ski Resort. Também há o curso Roswell, e Roadsters não deixa de apresentar sua pista Area 51. As diferenças de terreno realmente afetam seu controle. Graficamente, Roadsters é agradável. O game usa o Expansion Pak para apresentar belos visuais, especialmente nos modelos dos carros. O frame rate é fluente e nunca atrapalha. A música é passável; não chega a aborrecer, mas também não é nada que se diga: Puxa, que som!

Os modos

Há três modos principais em Roadsters: Roadster Trophy, Quick Race Multi-Player. É provável que você comece pelo Quick Race para sentir a estrada, mas no Trophy championship há muita diversão. Não completamente diferente dos career modes que são agora uma norma nos games de corrida, você deve construir um piloto e um carro, ganhando prêmio em dinheiro e comprando veículos melhorados. O modo Multi-Player pode controlar até quatro jogadores, mas infelizmente, quando fizer isso, você pode ter que dar adeus àquele frame-rate fluido. Continua jogável, mas é completamente oposto ao one-player game.



Finalizando

Roadsters não é tudo que foi esperado para um game de corrida para o Nintendo 64, mas é mais uma boa opção, considerando a pilha de games de corrida, nem sempre bons, lançados ultimamente para o console. No geral, o game agrada em todas as áreas. Se você curte games de corrida, deve prestigiar este game da Titus.

NINTENDO 64

ROADSTERS

TITUS - 256 MEGA

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.4		

3.8

PROS
- Gráficos com uma boa qualidade
- Bem divertido

CONTRAS
- As músicas do game
- Uma jogabilidade meio dura

ニンテンドウ 64

SUPERCROSS 2000

ALTA VELOCIDADE EM SEU NINTENDO 64

Supercross e o Nintendo 64 realmente não andaram juntos. Os fãs de supercross que cansaram de esperar por um bom game no gênero já têm uma opção para não terem que recorrer ao PlayStation. Supercross 2000 da EA Sports se esforça para fazer essa estréia num empenho pesadamente autorizado.





Os modos

O game é dividido em dois estilos. O modo racing o coloca em várias pistas diferentes , enquanto o modo freestyle o põe em uma grande área caracterizada por saltos, bowls e outras habilidades. O visual de ambos os modos é razoável, mas o controle do game não ajuda, e isto o leva um pouco longe do que poderia ter sido um bom game. Os problemas aparecem quando você faz curvas. O game tenta simular a realidade, onde o piloto põe o pé no chão se você vira no máximo para um lado, mas você nunca parece virar com peso o suficiente para se sentir completamente no controle de sua bike. Problemas de curvas a parte, o game caracteriza modelos de físicas agradáveis e as bikes se torcem e pulam de forma realistica após os grandes saltos.







Os gráficos

Graficamente o game tem seus altos e baixos, os corredores se parecem caixotes, principalmente suas costas, mas tudo corre em um bom frame rate com ou sem o Expansion Pak, que o deixa correr em uma resolução mais alta. Se os modelos fossem mais detalhados o frame rate atrapalharia a jogabilidade, especialmente no modo two-player com tela dividida. O som do game é todo irritante como numa corrida real de supercross, completada com o zumbido dos motores. O jogo é baixo em personalidade, enquanto se complementa com truques e outros eventos menos importantes.

Finalizando

Se você é um fã de supercross e tem esperado um bom game no estilo chegar ao N64, Supercross 2000 é bom o suficiente como uma primeira tentativa, mas você ainda terá de esperar um pouco mais por melhores controles e melhores desempenhos na área de som e gráficos, o que a EA tem capacidade para tal e deverá corrigir isso numa futura seqüência.

NINTENDO 64

SUPERCROSS 2000

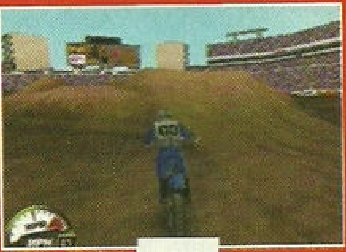
ELECTRONIC ARTS - 128 MEGA
MOTOCROS - 1 A 2 JOGADORES

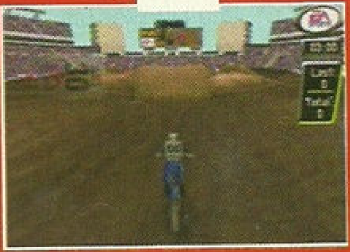
GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.6
SOM	2.9	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.1		

3.3

PROS
- Uma boa sensação de velocidade

CONTRAS
- O som deixa muito a desejar
- Jogabilidade lenta





ARMORINES: PROJECT SWARM

UM VERDADEIRO CLONE DE TUROK 2

Armorines é um game de tiro em primeira pessoa produzido pela Iguana e lançado pela Acclaim para o Nintendo 64 em que você tem dois personagens para escolher, sendo que um deles é lento mas poderoso e outro se move e atira mais rapidamente mas não é robusto o bastante. Esta escolha de personagens é a principal inovação do game em cima de Turok 2: Seeds of Evil, game cuja engine dá poder a Armorines. Na realidade, Armorines é, de muitas maneiras, todas as coisas que você não gostou em Turok 2 e algumas das coisas que você gostou.





Não chega as pés de Turok 2

As armas inventivas, monstros bem projetados, e a inteligência artificial desafiante dos inimigos encontrados em Turok 2 foram todas perdidas em Armorines: Project Swarm e os eventos do script que você irá encontrar são os monstros após abrir uma porta ou ter adquirido um item.

NINTENDO 64

ARMORINES: PROJECT SWARM

ACCLAIM - 128 MEGA

AÇÃO - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.6	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.7		

3.8

PROS

Gráficos fluentes e melhorados com o Expansion Pack sem provocar slowdown. Alguns modos de multiplayer compensam

CONTRAS

Efeitos sonoros não convencem. Jogabilidade prejudicada pela indicação obscura dos objetivos da missão

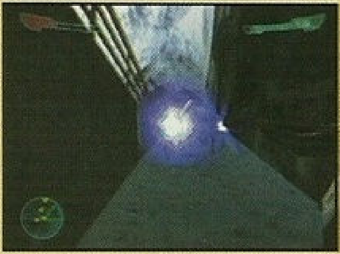
Em Turok 2 você tinha que voltar nas enormes fases para encontrar uma chave ou salvar uma criança e seus inimigos desapareciam depois que morriam, assim você não tinha uma clara indicação de ter estado naquela fase antes. Ambos esses elementos são bem representados em Armorines, com uma explicação obscura dos objetivos da missão que você é lançado. Em uma das missões de selva, você é designado para destruir 34 ovos aliens antes que eles choquem. Você tem que vasculhar a fase por um bom tempo enquanto deseja saber a todo momento quanto tempo restante você tem porque a única indicação de seu progresso é uma checkbox em sua lista de missão. Você se encontra sem saber o que fazer ou para onde ir.





Com Expansion Pak é bem melhor

Armorines é compatível com o Expansion Pak, que melhora a resolução dos gráficos sem afetar o frame rate. Infelizmente, os ambientes são muito escassos e suaves e se parecem mais com os encontrados no Turok original que os mais imponentes de sua seqüência. E enquanto os efeitos de névoa não estão sempre presentes, os esboços aparecem frequentemente. Além do visual, a apresentação e interface são extremamente apagadas e dão a impressão que o título foi terminado às pressas.



O som

O som de Armorines é simplesmente ruim. A trilha sonora é composta de faixas extremamente curtas, enquanto os efeitos como caminhar em pedras são representados com um som de basquete, e os inimigos morrendo parecem um cavalo gemendo.

Os modos de jogo

Os modos de multiplayer em Armorines não são todos ruins, mas não são lá essas coisas. Algumas alterações básicas foram feitas no deathmatch padrão, e um decente frame rate é mantido. Mas as fases são muito chatas. Os extras vistos em outros games do N64 com modos de multiplayer ultimamente estão ausentes. Porém, uma versão two-player cooperative do game principal é oferecida, que acrescenta algum valor ao título.



O que os produtores não querem

Como os produtores não quiseram colocar toneladas de monstros na tela para não baixar o frame rate, os poucos pontos a favor não são suficientes para salvar Armorines de ser um clone ruim de Turok 2: Seeds of Evil.

SPACE I[NVADERS]

REVIVENDO OS VELHOS TEMPOS DO ARCADE

Há mais de quinze anos atrás, o video game estava apenas começando e os games eram simples e genéricos. Eles eram repetitivos e quase sempre se resumiam em acumular uma quantidade aparentemente infinita de pontos.

Um dos clássicos da época, Space Invaders, da Taito, esteve nas paradas durante anos. O game de tiro simplista em 2D possuía uma fórmula premiada que provou ser viciante e divertido.

Agora a Activision, lança o clássico do tiro, Space Invaders, para o Nintendo 64 recriado pela Z-Axis, a mesma responsável por Thrasher: Skate & Destroy, para o Playstation. Felizmente, o estilo 2D simples foi preservado, com algumas atualizações significantes.

O game

A jogabilidade de Space Invaders para o Nintendo 64 é quase idêntica à do original. O game coloca o jogador a bordo de uma nave solitária designada a impedir que o ataque de aliens destrua o planeta. Como no original, a nave é capaz de virar para a esquerda e para a direita enquanto dispara projéteis em filas de naves de aliens que possuem movimentos uniformes mas habilidades diferentes.

A premissa de Space Invaders era simples: atire nos aliens e não morra. A Z-Axis atualizou a jogabilidade com mais estratégia e variações. Agora os jogadores podem atirar nos aliens usando uma extensa gama de técnicas diferentes. Cada "invader" apresenta uma cor, seja ela vermelha, verde, amarela, azul ou branca. Se os jogadores atirarem em quatro naves da mesma cor em uma fila, ganham uma arma especial bônus (que aparece no topo da tela como outro bônus). As armas bônus incluem Horizontal Left, Horizontal Right, Diagonal, Swarm Missiles, Laser Blast, Boomerang, etc. Essas armas bônus habilitam os jogadores a atirarem projéteis que, se usados corretamente, são capazes de destruir filas intei-

NINTENDO 64

SPACE INVADERS

ACTIVISION - 96 MEGA

AÇÃO - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.0	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.3	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.9		

3.6

PROS
- 100 fases com muitos chefes
- Várias armas bônus e mecânicas inteligentes
- Um divertido modo two player

CONTRAS
- Visual repetitivo e antiquado para os padrões de hoje
- Músicas pobres



NVADERS

ras de inimigos. Swarm Missiles atiram para todos os lados, tirando qualquer alien do caminho. A Laser Blast é capaz de destruir todos os inimigos na tela se usada corretamente. Todos esses bônus se entrelaçam com a mecânica do game brilhantemente, dando um novo nível de habilidade e técnica de experiência ao game.

Modo Two-Player

Esta estratégia funciona bem no modo two-player cooperative. Neste modo, dois jogadores se movem de um lado para o outro no mesmo fundo estático, trabalhando juntos para impedir as forças aliens. Enquanto é mais provável que os iniciantes apenas mirem e atirem, jogadores experientes inventarão modos inteligentes para destruir filas de inimigos usando as armas especiais bônus. Quanto mais filas eliminadas, mais pontos os jogadores ganham. Space Invaders ainda é todo baseado em pontos.



O único problema com o modo multiplayer é que às vezes confunde um pouco. Como os jogadores vão de um lado para outro na tela, é fácil perder a nave de vista, especialmente se você estiver inspecionando as forças estrangeiras. Mas não é nada que não possa ser superado com um pouco de prática.

Os acréscimos em Space Invaders

O sistema de projéteis bônus é a melhor adição às características de atualização de Space Invader para o Nintendo 64. Mas há outras boas inclusões no game. Há chefes para derrotar que se tornam crescentemente mais difíceis com o avanço no game. Há áreas bônus onde os jogadores devem destruir "naves mães" para mais pontos. E há muitas delas. O game caracteriza 100 missões padrão, separadas por numerosos chefes e, da mesma maneira que eles vão ficando mais difíceis, os inimigos regulares assim o fazem, se servindo de mais projéteis e movendo significantemente mais rápido a cada fase.

Gráficos e som

Os fundos estáticos estão mais detalhados e implementados. O título não é uma obra prima visual, mas diverte com precisão. O fato de o game rodar em 640x480 no modo high-resolution agrada. Mas as explosões das naves, sprites pobremente animados colocados sobre os modelos poligonais, são antiquadas. E os próprios fundos, que poderiam ser a maior atração visual do título, sentem falta de profundidade e detalhe. Após 30 ou 40 fases de tiro, as diferenças visuais dos fundos diminuem e eles se tornam parecidos uns dos outros.

Quanto ao som, há pouco a ser falado, já que pouco foi mudado do original. O som é padrão para o estilo com algumas músicas pobres às vezes.

A Activision e a Z-Axis recriaram e melhoraram Space Invaders para o Nintendo 64, mas eles também preservaram o design geral do clássico. Assim, temos mecânicas de tiro combinadas com os novos sistemas de projéteis que garante muito mais estratégia e técnica para a destruição dos aliens inimigos. No final, temos o mesmo design 2D com a adição de novos modelos 3D e imagens de fundo realísticas. Há até mesmo um divertido modo two-player. O game tem algumas falhas definidas no departamento visual, mas, como qualquer fã de Space Invaders atestará, o game não se baseia em visuais bonitos e sim em mecânicas viciantes e em pontos.



VIRTUA STRIK

A SEGA DEIXOU A DESEJAR

Muitos games de futebol já foram lançados, já que este é o esporte mais popular do mundo. Mas poucos dos games lançados chegaram a ser considerados "um excelente game de futebol", entre eles FIFA 99 da EA, International Superstar Soccer da Konami e World Wide Soccer da Sega. De forma Interessante, foi a Sega que criou o primeiro título de futebol para o Dreamcast, e surpreendentemente, não seguiu a série World Wide. Ao invés disso, o primeiro título de futiba da Sega para o Dreamcast vem do arcade na forma de Virtua Striker 2 Ver.2000.1.





Não é tudo o que parece

Baseado no sucesso da versão Naomi de Virtua Striker 2 Version 2000.1, a Sega do Japão lançou o game para o Dreamcast japonês. Infelizmente para os fãs de futebol, VS2 é incrivelmente superficial e frustrante para jogar. O real problema com o game, porém, é que nunca se distingue claramente entre arcade e simulação. Games como NFL Blitz e NBA Showtime, ambos convertidos do arcade e que estão fazendo sucesso no Dreamcast americano, são claramente baseados no estilo arcade de games de esporte. Mas enquanto a jogabilidade em Virtua Striker é absolutamente irreal, os gráficos realistas, as opções parecem de games de simulação de futebol.



Virtua Striker 2 não é licenciado pela FIFA. Embora seja qualificado como JFA Official Goods, os nomes nas camisas não têm nenhuma relação com os jogadores da vida real. E como o game nasceu e cresceu nos arcades, não é jogado como FIFA.

Controle analógico

O futebol necessita de movimentos precisos e trabalho de equipe. Infelizmente, nenhuma dessas características estão presentes em Virtua Striker 2. Não há nenhum controle analógico. Enquanto a versão arcade caracterizou o joystick eight-way padrão, e nenhum controle analógico, a versão Dreamcast teria se beneficiado grandemente do analógico devido aos controles duros que o D-pad apresenta. Secundariamente, nunca durante o game você sente que realmente tem controle sobre seus jogadores. Isto é em parte devido à horrível característica de auto-seleção do computador. O computador seleciona que jogador você controla, e a escolha nem sempre faz sentido. Às vezes, o computador automaticamente troca você por um jogador que nem mesmo está na tela. O

DREAMCAST

ドリームキャスト

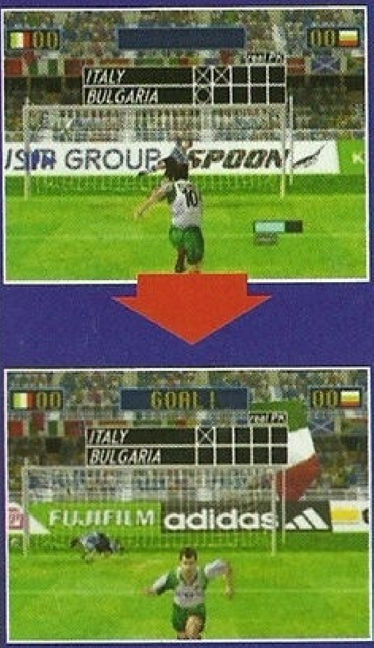
VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1
SEGA - GD
FUTEBOL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.5	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	2.8		

3.7

PRÓS
- Jogadores e estádios detalhados, com gráficos fluindo a 60fps sem slowdown
- Interface com vários idiomas

CONTRAS
- Jogabilidade frustrante
- Efeitos de som repetitivos e falta de comentários



KER 2 V2000.1

game se torna frustrante perdendo todo o senso de estratégia defensiva.

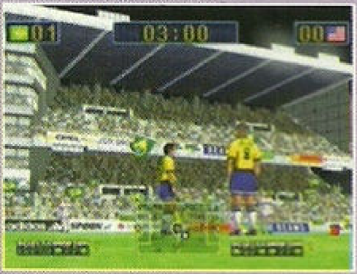
Virtua Striker 2 concentra a ação em quatro botões. Com o A você executa um passe curto, X faz um passe longo e B para um chute para o gol. Finalmente, Y é para você mudar formação de seu time de uma defensiva 4-3-3 para uma ofensiva 3-4-3.





Os modos de jogo

O game tem 7 modos diferentes para a versão japonesa. O modo Arcade é basicamente de uma simples partida. O modo International Cup é similar à copa do mundo. Trinta e dois times internacionais, da Europa, Américas, África e Ásia disputam um torneio eliminatório. O modo Variation, que é também o que apresenta mais profundidade no game e caracteriza os modos Tournament, League e Ranking. Neles, você pode acrescentar um pouco de profundidade para a jogabilidade habilitando cartões e mudança de lado a cada meio tempo, junto com a habilidade de salvar seu progresso no VMS. Você também pode jogar uma única partida de vs. ou apenas cobrar penalidades. Também há um pequeno modo de Replay, onde você pode assistir seus melhores gols quantas vezes quiser.





Um visual animal

Jogabilidade a parte, os gráficos são divinos. Virtua Striker 2 nunca baixa dos 60fps, até mesmo com a tela cheia de jogadores super-detalhados. Os torcedores sobem e descem fazendo a ola e os diferentes estádios são excepcionalmente detalhados, com bandeiras dos países que ondulam nas linhas secundárias. Infelizmente, Virtua Striker 2 tem muito pouco além do seu visual.





Os efeitos sonoros

Você também sente falta de efeitos sonoros de peso e comentários. Se por um lado há boas inclusões, como hinos específicos dos países, alguns dos efeitos de som em campo são irreais. O comentário virtualmente inexistente faz pouco para incrementar a jogabilidade.







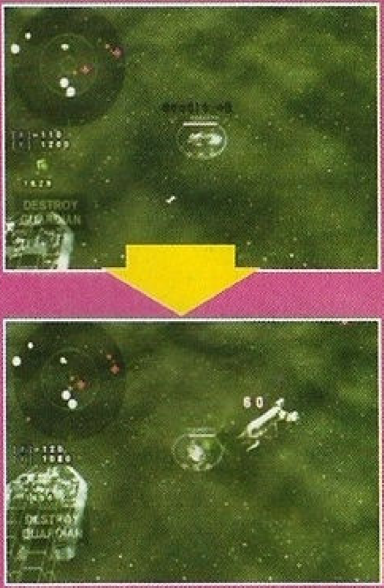
Finalizando

Enquanto Virtua Striker 2 possui belos gráficos e garante algumas horas de diversão, com o tempo você sente falta de mais profundidade.

ARMADA

NÃO PRECISA SER CONHECIDO PARA JOGAR

Armada foi lançado sem muita atenção por parte da imprensa. Alguns o chamaram de o pior game para o Dreamcast, outros simplesmente o ignoraram. Armada foi concebido para ser um game de multiplayer on-line. Como a Sega não estava com sua rede pronta, a Metro3D foi forçada a cortar todos os aspectos de multiplayer do game e readaptá-lo. Na verdade Armada é um game divertido e original.





O começo de tudo

A milhares de anos, no futuro, a humanidade espalhou suas sementes entre as estrelas. Após milhares de anos em isolamento, ela se dividiu em seis sub-espécies que desconfiaram umas das outras. Aparentemente agitada pela tecnologia da novas civilizações, enxames de entidades biomecânicas atacaram e dizimaram a raça humana. Os sobreviventes da Terra se uniram contra a Armada, cada um trazendo uma perspectiva de filosofia e tecnologia.





DREAMCAST

ARMADA

METRO 3D - GD

NAVE/TIRO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	4.1		

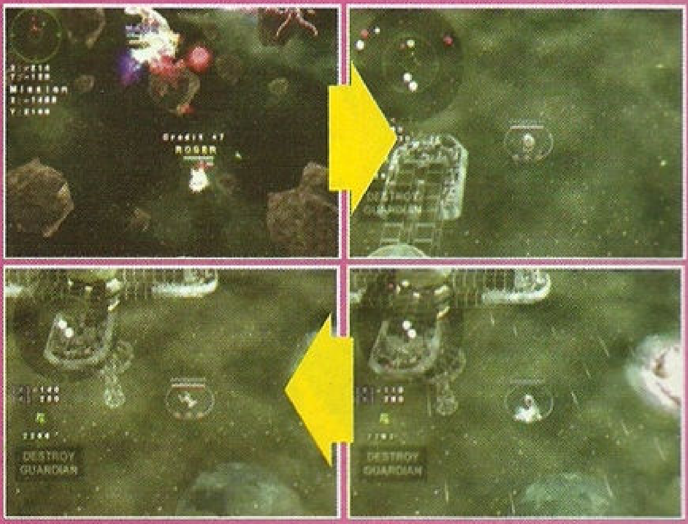
3.9

PROS
- Ambientes e naves bem detalhadas
- Muitos efeitos e nada de slowdown
- Diversão e originalidade

CONTRAS
- Efeitos sonoros e controles repetitivos
- Música pouco envolvente

Como é o game?

Armada é baseado em missões espaciais muito similares aos clássicos do PC e 16-bit como Star Flight e Star Control. Você seleciona uma das raças e começa sua busca para salvar a humanidade e lutar contra a Armada. A nave de cada raça tem suas forças e fraquezas próprias, como armas diferentes, motores melhores, etc. Ao invés de batalhas periódicas, porém, o universo de Armada é composto de muitas coisas para destruir. As batalhas são bastante caóticas, mas ao mesmo tempo, divertidas. A comparação com Asteroides é bastante óbvia, você vira e atira em um estilo bem similar. Você tem power pods que podem ser equipados em suas shields para invencibilidade temporária e reparo de shield ou podem ser usados para uma grande explosão. Os power pods têm um lugar certo para serem usados e o uso desses elementos estratégicos é sua melhor vantagem. Porém, você pode evitar batalhas, cada



nave destruída dá a você um mínimo de experiência, que, em troca, leva a level-ups. Para cada quatro níveis de experiência ganho, sua nave será melhorada. Se você for contra um inimigo que é muito mais forte que você, então você pode simplesmente ir para outro lugar e ganhar nível, melhorar sua nave e tentar novamente depois. Se você quiser, você pode estabelecer rotas de comércio entre as starbases para ganhar dinheiro; pode ajudar transportadores desamparados a atingir seus destinos intactos; ou você pode apenas explorar e matar tantos inimigos quanto puder.





Teria que ser on-line

Como Armada foi originalmente desenvolvido para ser jogado on-line, gera constantemente naves novas para salvamento, aliados e outros mini-eventos para aumentar sua linha de fundo. Após partir da Terra, você terá três vidas para gastar. Quando todas as três vidas forem perdidas, você simplesmente renasce na Terra. Após reabastecer, você está livre para voltar para o que estava fazendo, sem perda de dinheiro, de experiência e power pods.

Apesar da atenção para a ação, Armada não possui um enredo livre. Você avança a história completando as missões distribuídas por personagens na Terra. As missões são simples em estrutura, mas, às vezes, muito difíceis de executar. Normalmente as missões consistem de "vá aqui e destrua esta nave" ou "leve este item daqui para lá", requerendo certo nível para completá-las. No curso de sua exploração você ganhará acesso a wormholes, atalhos espaciais para reduzir o tempo gasto de um lugar para outro. É recomendado que você tome nota para se lembrar das coordenadas interessantes; alguns pontos podem não ser interessantes quando você encontrá-los, mas valerão ser explorados posteriormente no game. A história de Armada demora um pouco para tomar andamento, mas depois de cada missão você é incentivado a jogar. Enquanto as mecânicas são um pouco repetitivas, a história e estrutura de prêmios mantém seu interesse. Enquanto não pode ser on-line, Armada suporta quatro jogadores. A experiência é em grande parte igual a um game de 1-player, apenas com mais poder de fogo.





O visual de Armada

Armada é tecnicamente bem impressionante. Os modelos das naves são interessantes; os efeitos são abundantes e o frame rate flui bem. Até mesmo com muitas naves na tela, Armada nunca apresenta slowdown. Enquanto Armada possui as desvantagens naturais de visual por se passar no espaço, os planetas são bem modelados e detalhados. A música é orquestrada fazendo seu trabalho em criar um clima épico e espacial. Enquanto os efeitos de som são um pouco repetitivos, também cumprem seu papel. Adicionalmente, as conversas no game são bem controladas por fala digitalizada. Elas não arrastam como em alguns games.

A Metro 3D já está trabalhando no sucessor de Armada, que será lançado quando a Sega estiver com sua situação resolvida.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE





DIRETO DOS ARCADES PARA O SEU DREAMCAST

Lançado previamente para o Playstation, você já deve saber que Jojo's Bizarre Adventure foi convertido do arcade e é baseado em um famoso mangá de Hirohiko Araki. O game conta a história de Jotaro Josuke e seus amigos em sua jornada por Far East à procura de sua mãe raptada pelo vampiro Dio. Com mais de 40 volumes, a história da família de Jotaro Josuke (conseqüentemente o nome "Jojo") atravessa várias gerações e é uma das séries mais longas do Japão. A base do storyline é a relação entre os personagens principais e seus "stands". Stands são partners psíquicos que aumentam os poderes físicos dos personagens e são semelhantes a anjos da guarda.



DREAMCAST

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
CAPCOM - GD
LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	4.0
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	4.0		

4.0

PRÓS
- Ótima jogabilidade
- Enredo cativante
- Diversão e originalidade, com muitas opções para você escolher

CONTRAS
- Diálogos em japonês







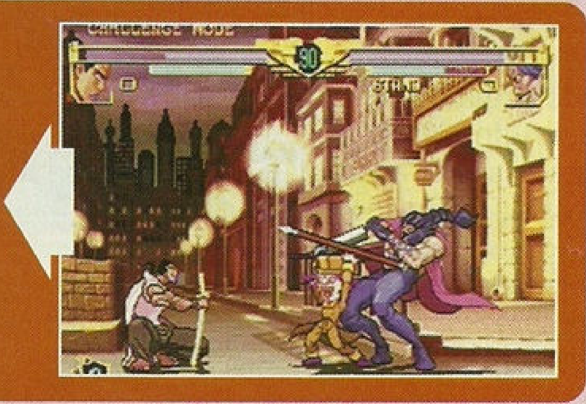
Produzido pela Capcom com a tecnologia CPS-III que permitiu não só a captura da arte detalhada e modelos dos personagens, mas pode controlar as animações extras envolvidas no stand de cada personagem. Ao contrário de um game como Street Fighter III, que usou tudo da placa CPS-III para renderizar uma enorme quantidade de animação, Jojo's Bizarre Adventure usou-a para animar quatro personagens na tela de uma vez (dois personagens com seus stand). Quando foi anunciado que o game viria para o Dreamcast, causou muita expectativa por parte dos fãs de games de luta para ver como o mais novo console da Sega poderia controlar a taxa de animação em 2D. Afinal de contas, isto indicaria como a eventual conversão de Street Fighter III seria. Felizmente, você não precisa se preocupar mais. O Dreamcast é claramente mais que capaz de manipular os lutadores da Capcom, com um pequeno ou nenhum sacrifício em qualidade ou velocidade.

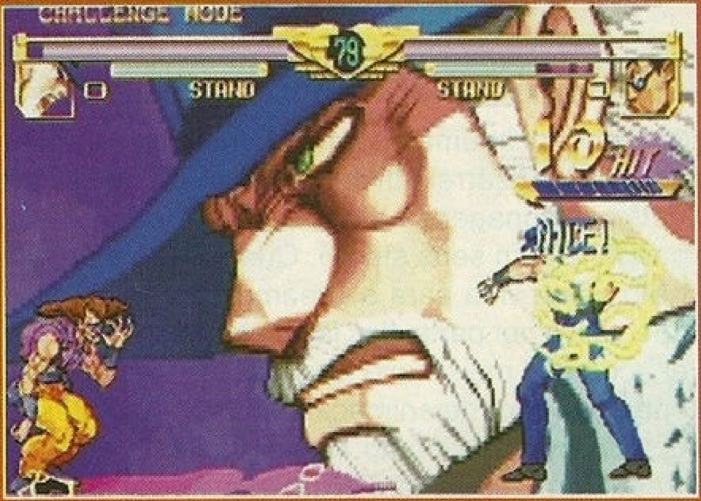


Oferecendo não apenas a versão original do arcade de Jojo's Bizarre Adventure, mas a seqüência japonesa, Heritage for the Future, Jojo's Bizarre Adventure possui uma jogabilidade rápida e controles precisos, mesmo no controle do Dreamcast, embora muitos ainda possam preferir o controle arcade. Uma razão para isto é o esquema de botões simplificado, que traça os ataques fraco, médio e forte para os botões X, Y, e B, enquanto o botão A ativa seu stand.



Seu stand é usado para bloquear ataques, oferece ataques especiais e absorve dano. Porém, devido à natureza simbiótica de seu personagem e seu/sua stand, seu stand levará dano e você também irá compartilhar o castigo com ele. Enquanto





JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

seu stand aparece automaticamente para certos ataques, você pode invocá-los "permanentemente" pressionando o botão de stand. Se seu stand recebe dano enquanto exposto, sua barra de stand diminui incrivelmente e quando esvazia, você irá sofrer um "stand-break". Se a luta chegar a este ponto, seu personagem ficará momentaneamente vulnerável a ataques.





As lutas em Jojo's Bizarre Adventure é uma combinação do típico "versus" dos games da Capcom, como Marvel vs. Capcom, combinado com o sistema encontrado em Guilty Gear. Além dos modos challenge, versus e training, há um story mode que deixa você jogar em um linear jogo de encontros tirado diretamente do mangá original. Como mencionado antes, a versão Dreamcast de Jojo's Bizarre Adventure oferece a semi-seqüência de Heritage for the Future, assim, basicamente você recebe dois jogos em um.



Heritage ostenta aumento de animação, notavelmente realçada nos super ataques, onde a animação é vibrante e substancialmente mais dramática. Na maioria dos casos, uma vez que você se acostume com as duas versões, provavelmente irá apenas jogar Heritage for the Future, que é realmente uma versão visualmente melhorada do Jojo original.

Embora a maioria dos jogadores ocidentais não poderão apreciar as sutilezas do storyline como os japoneses, há muitos diálogos incluídos nas intermitentes cenas para lhe dar uma idéia do que está se passando. Até mesmo se você não tiver qualquer conhecimento do comics original, Jojo's Bizarre Adventure ainda oferece uma história mais intrigante do que o enredo vago de Street Fighter.

Assim, se você curte jogos de luta em 2D, mas começou a se cansar das incontáveis versões de Street Fighter, Jojo's Bizarre Adventure oferece toda a qualidade da Capcom, com um rico storyline e um grande controle. Jojo's Bizarre Adventure é acessível a iniciantes e peritos, e é mais do que recomendado.










STREET FIGHTER III: W IMPACT

DOIS EM UM? INTERESSANTE!



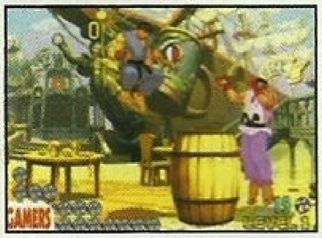
Finalmente!, mais um sonho que se realiza para os fanáticos em Street Fighter III. A demora parece compensar, principalmente pelo fato da versão DC trazer os dois primeiros games da série Street Fighter a usar a placa CPS3: Street Fighter III: The New Generation & Street Fighter III 2nd Impact: Giant Attack. O melhor é que você tem isso e sem loading times! Mas ainda existem os poréns de uma versão para a outra, assim como nas versões arcades, como a variação de força quando se desfere uma Super Art contra o adversário (em SFIII: New Generation), e a igualdade de ataque, não importando o tamanho ou a força do personagem (em SFIII 2nd Impact). Dois jogos contidos num único GD, e nomeado de Street Fighter: W Impact.



Tá tudo igual !?

Sem praticamente nenhum load time, Street Fighter III dá início a entrada de um dos games mais famosos da Capcom a embarcar na nova geração 128-bit. Agora o jeito é saber se o nome Street Fighter vai vingar como mais um título de primeira linha para o Sega Dreamcast, ou apenas um game passageiro. Será que valeu a espera?

Fora Ryu, Ken e o demônio Akuma, há os doze personagens conhecidos da galera: Sean, o brasileiro que tem como meta aprender a lutar com Ryu; os irmãos Yun e Yang que retornam para seu bairro e só querem curtir a vida numa boa e arranjar alguns desafios; Alex, o gigante loiro que usa sua força para voltar ao ramo da luta e reencontrar as verdades sobre seu passado; Ibuki, a jovem estudante que oculta poderes e almeja desafiar o mais poderoso lutador, valendo-se de seu estilo ninja. Elena, a brasileira capoeirista que todo mundo esperava (ela tem um rebolado e tanto!), mas que se mostrou uma africana que possui uma capacidade incrível de fazer amizades; Dudley é o boxeador riquinho que luta para conseguir a chave de seu bem mais precioso, um carro! Oro é o velho misterioso que vive em uma caverna, e é um grande amigo dos animais (além de




DREAMCAST

STREET FIGHTER III: W IMPACT

CAPCOM - GD

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.2		

4.0

PROS
- Grande animação dos personagens e sem contar com Load Time
- A boa jogabilidade (apesar da sensação de peso)

CONTRAS
- As músicas não são tão boas e os efeitos sonoros são repetitivos
- Os modos para 1-player são fracos

ser bem estranho e poderoso, mesmo tendo apenas um braço). Necro é a falha de um teste na busca do soldado perfeito, mas com qualidades "diferentes" para um guerreiro. Agora luta para fugir de Gill, que quer eliminá-lo! Hugo é apenas um personagem baseado no Andore, um dos inimigos do saldoso Final Fight; a aparência de Hugo não engana! O visual de Urien mostra que ele até tem uma certa semelhança com alguém. Gill é quase um "deus supremo", como ele diz, mas sua força entre o fogo e o gelo não é suficiente sem o domínio.



Esses personagens são familiares a todos os fãs da Capcom (quem freqüenta casa de arcades sabe que SFIII e SFIII 2nd Impact é, ou foi, um game de prestígio e ódio de alguns), sendo que seus golpes são da mesma variedade encontrados em todos os jogos de luta 2D da Softhouse. Em relação a versão arcade, muitos podem estranhar um pouco a sensação da jogabilidade, que poderá confundir alguns no início (quem já curtiu o game no arcade sabe que os comandos passam aquela sensação de "peso"). Você conta com os bloqueios aéreos, que funcionam como a defesa normal (você pode aparar o golpe do inimigo, pondo para → no momento exato do impacto do golpe ou magia). Os super moves se mantém absolutamente iguais, sem perdas aparentes; e como todo mundo já deve saber, os super moves — os conhecidos movimentos especiais — são chamados de Super Arts (pelo menos não há possibilidades de se usar as três Super Arts em uma mesma luta, pois você ainda é obrigado a escolher apenas uma delas!... Akuma é uma exceção, e pode usar duas!). Tendo tudo igual, é desnecessário dizer que as lutas se tornaram uma combinação de ataques regulares com o ocasional super move sendo desferido na hora certa, como o poderoso Shin Shouryuken de Ryu, que causa um dano monstruoso se aplicado no momento certo, ou emendado com algum combo (assim como no arcade, você pode fazer um combo que suga mais de 97% de barra de energia!). Assim como nos em SF Zero / Alpha, algumas das Super Arts podem ter seu poder de dano aumentado conforme o aperto de botões — Ken Masters é a melhor pedida, principalmente se usar seu Shinryuken, podendo ultrapassar os mais de trinta hits! —, chegando a danos colossais dependendo do adversário.





Força e equilíbrio

A variação de força dos ataques de cada personagem ainda continua variado. E sendo assim, os personagens agigantados podem sugar muito mais da barra de energia, tendo como desvantagem a lentidão. Os personagens de menor porte possuem a vantagem da velocidade, podendo encaixar combos e causar a mesma quantidade de dano ao adversário de maior porte, ou seja, mantendo a luta bem equilibrada, onde só depende da sua criatividade para usar as vantagens. Falando em combos, encaixar o mesmo continua até simples demais, e o melhor é que você pode finalizar seu combo com uma Super Art — a novidade nisso é que a direcional digital do DC ajuda bastante e deixa os comandos precisos, mesmo estes passando a sensação de peso.

Assim como na variação e perda que SFIII: New Generation teve com SFIII 2nd Impact: Giant Attack, você encontra as mesmas diferenças, ou seja, o segundo game já quebra todas as regras que o primeiro exige, deixando a variação de força e o acréscimo de maior dano causado durante uma Super Art, anulados! A maior vantagem sobre de SFIII 2nd Impact: Giant Attack em relação a SFIII: New Generation, é que você pode controlar e / ou desafiar Akuma. Escolhendo-o, você tem o direito de escolher uma Super Art para ele, e automaticamente ganha o temido e poderoso Shun Goku Satsu (ou Raging Demo), feito com dois soquinhos fracos, um toque para →, um chutinho fraco e finalizar com um soco forte (a desvantagem é que você precisa estar com a barra de Super completamente cheia).

Mesmo com o poder do DC, o pessoal da Capcom parece que não deu nenhum toque extra (algo que realmente diferencie por completo das versões arcades esta continuação direta de todos os demais Street Fighters), os cenários de fundo poderiam ter ganhado ainda mais movimentação e até chegar mais próximo da animação que os personagens possuem com seus movimentos detalhados e fluentes (o melhor exemplo que pode ser citado até agora é Soul Calibur, que ganhou uma cara nova em relação a versão arcade). O game possui uma das melhores animações já vistas em um game 2D, mas talvez este esteja prestes a dividir tal conquista com Guilty Gear 2 e SNK vs. Capcom (algo muito esperado pelo menos).

Finalizando



E para finalizar, a versão Dreamcast reproduz tudo bem próximo ao arcade (se não for igual), mantendo toda a animação dos movimentos dos personagens, e com praticamente zero de load time antes das partidas. Selecionar um personagem, selecionar sua Super Art e você estará na luta no próximo momento! Você pode até mesmo pressionar os botões em seu controle como um louco e o game ainda parece carregar a luta sem recorrer a uma tela preta. A jogabilidade é quase a mesma do arcade, especialmente jogando com o controle ASCII de 6 botões. Apesar de tanta coisa igual, você pode contar com um Training Mode limitado que é mais difícil para usar devido à falta de um botão Reset. Você também encontrará um modo versus que permite entrar contra o computador no estilo versus. Em SFIII 2nd Impact: Giant Attack você encontra também o modo Blocking Attack, onde você pode refinar suas habilidades de Air Parrying (aquela defesa que você só dá um toque para → na hora do impacto do golpe ou magia de seu adversário contra seu personagem). Este modo é o Bonus Round encontrado no próprio game. Mesmo este sendo um bom título da Capcom a embarcar no DC, ainda falta alguma coisa para que o game chegue a algo mais diferencial, além de uma simples conversão que conta com acréscimos conhecidos pelo jogador — além destes serem obrigatórios para games do gênero. Ainda assim eis um game que pode agradá-lo e entretê-lo por algumas horas (digamos umas 7 ou 8 todo dia, principalmente se houver algum amigo para surrar... no jogo!).

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM

O SEGUNDO MELHOR JOGO DE DREAMCAST

Se você não jogou Virtual On: Oratorio Tangram no arcade, é provável que não jogue mais, graças a sua limitada distribuição. A seqüência para o cult Virtual On apareceu em apenas alguns arcades nos Estados Unidos e aqui no Brasil, enquanto os japoneses receberam em massa. Mas graças ao Dreamcast, você pode finalmente curtir toda a vibração do arcade por uma fração do preço de um gabinete de Virtual On OT.

Duelos alucinantes

Chamado simplesmente de um jogo de luta de mechs, embora haja algum storyline envolvendo mega-corporações, o que realmente interessa são os robôs gigantes arrancando transistores uns dos outros. Se você alguma vez almejou um game que capture a essência de um intenso duelo de mechs de anime, você acaba de encontrar. Os mechs foram projetados por Katohi Hajime (também conhecido como "the Gundam Guy"), e ostenta alguns dos mais distintos robôs que você já encontrou em um video game. Ao contrário dos bots de MechWarrior, todos eles se movem rapidamente, e executam provocações no final de cada round.

Muita adrenalina

A ação é apresentada de uma perspectiva por trás do bot e sua meta é simplesmente deixar o outro sujeito em sua mira e dinamitá-lo. Cada mech pode atacar através de suas armas, esquerda ou direita, e usando as duas de uma vez causa um ataque especial. Você não pode atacar como um louco, já que cada arma tem que recarregar entre os disparos, e certos golpes (como o Dordray do "Godzilla Mode") só podem ser usados um vez por jogo. Para defender, você pode dar dashes para a esquerda ou direita para evitar projéteis, ou um pulo duplo no ar, que leva você e seu oponente para cima.

As batalhas no game acontecem sobre uma variedade de ambientes futurísticos. Ocasionalmente há edifícios ou objetos enormes espalhados pela área de combate e normalmente há alguma coisa interessante andando no fundo, como no estágio "ascent corridor" que acontece em um elevador de carga em movimento, com vários UFOs voando à distância.

É igual a do arcade?

Como uma conversão da Model 3, todos os efeitos especiais de peso do arcade vieram intactos, correndo em religiosos 60fps sem slowdown. Grandes pedaços de armor são soltos conforme o avanço das batalhas e você pode até mesmo ler as insígnias na frente dos mechs se você estiver jogando em um monitor VGA. Enquanto os polígonos dos modelos e arenas não são tão detalhados como Soul Calibur, não há do que reclamar.




VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM

DREAMCAST

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAN
SEGA - GD
LUTA / AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.7
SOM	4.6	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	4.9		

4.8

PROS
Interface eficiente e bela direção de arte. Batalhas com mechs perfeitamente equilibradas e uma variedade de modos versus

CONTRAS
Difícil encontrar defeitos neste game









A versão arcade de Virtual On OT era boa por causa do esquema de controle, você tinha dois joysticks, com dois gatilhos cada um para armas e golpes. Apertando ambos os direcionais para cima fazia você ir para frente; apertando o da esquerda para cima e da direita para baixo fazia você girar e apertando ambos separadamente executava um salto. Assim, nem precisa dizer que você precisa de um controle duplo se você quiser realmente desfrutar de Virtual On OT em casa, apesar do preço.

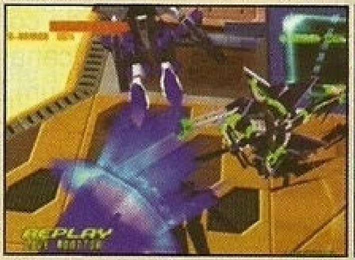


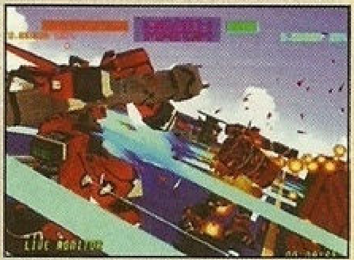

Muitas opções

Embora a meta principal do game seja batalhar com os robôs e vencer o poderoso chefão uma luta apocalíptica, há várias outras opções tornando Virtual On OT um fantástico título de 2-player. O modo Versus permite que você lute com um amigo em tela dividida e o melhor de tudo, você pode personalizar o campo de visão de sua preferência. Se você possui um Dreamcast link-up cable, pode conectar duas máquinas para batalhas em tela cheia. O modo Training deixa você praticar seus melhores mecha-moves em um oponente estacionário ou em movimento. Há ainda os modos Replay e Watch e as opções Fog Mode, que transforma o game em um Turok: Mecha Hunter, ou Melee-Only, que bloqueia todas as armas de longo alcance.

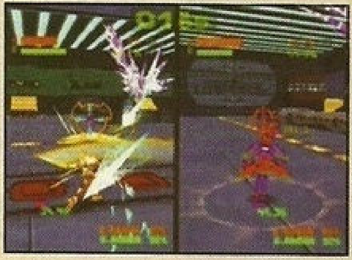



O game vem com um programa mini-paint, onde, na tela "Virtuaroid Customize" você pode nomear cada mech, mudar suas cores e até mesmo projetar seu próprio emblema.





No Japão, a Sega divulgou o Virtual On OT como seu primeiro título jogado através de sua rede. O modo "Network Versus" disca um servidor de KDD local japonês e permite jogar com jogadores de Virtual On OT.







Finalizando

Virtual On: Oratorio Tangram deverá tirar o sono de muitos jogadores por um bom tempo, pois possui profundidade e alguns modos requerem muita estratégia e prática.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

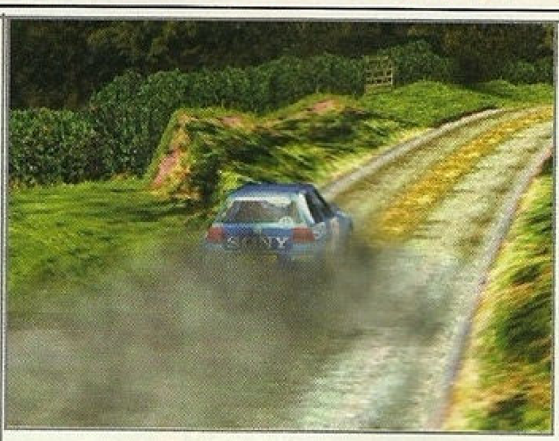
PUBLICADO: Actualize
JOGADORES: 8
GENERO: Rally
LANÇADO: 18/12/99
WEB SITE: www.rallychampionship.com

GRÁFICO:	5.0
SOM:	4.5
JOGABILIDADE:	5.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.5

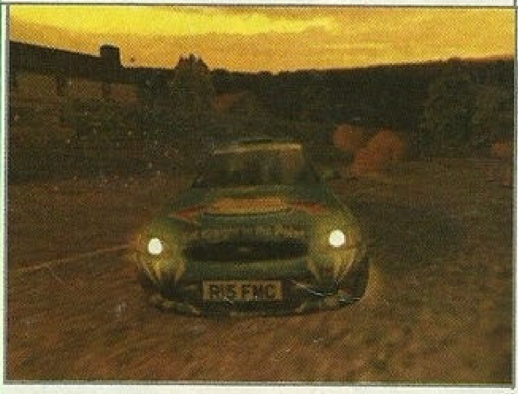
REQUERIMENTOS:

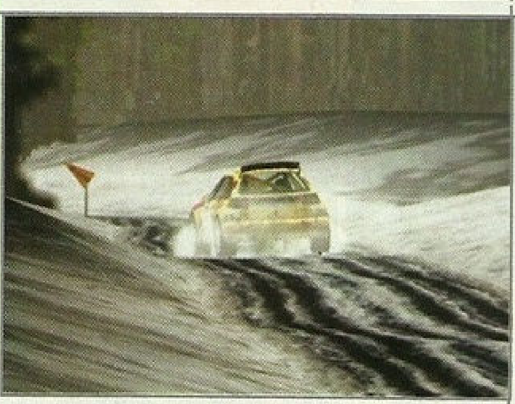
Mínimo: Pentium 266, 64MB RAM, 20 de HD, CD-ROM 4x

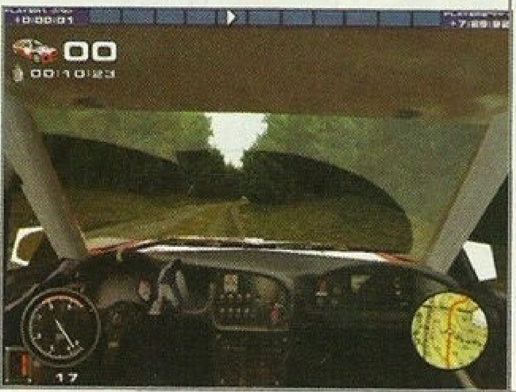
Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 200 de HD, CD-ROM 12x



Um dos melhores gráficos para um jogo de rally







Rally nunca nunca foi um esporte de alto-perfil nos Estados Unidos, mas manteve seu seguimento na Europa e cresceu imensamente em popularidade na Ásia. A falta de popularidade nos Estados Unidos provavelmente tem muito a ver com suas limitações quando comparado com as muitas formas de corridas em 4-rodas americanas. Mesmo assim, não há como negar que o rally profissional é um dos motorsports mais exigentes e tem inspirado alguns jogos memoráveis para computador e video games. Felizmente Rally Championship continua esta tradição e deve fazer mais alguns fãs neste estilo.



Como uma pequena descrição, o rally é um evento time trial onde os motoristas correm contra o tempo ao invés de correr diretamente contra si. Como não há nenhuma corrida simultânea contra os outros carros as táticas envolvendo passar os outros e impedi-los de te passar não tomam parte aqui. RC segue esta fórmula fielmente em ambos os modos, simulation e arcade.

RC é primeiramente uma simulação de rally e em termos de autenticidade e detalhes se classifica como um melhores sims já produzidos. O game modela o British Rally Championship, composto de seis rallies individuais pela Inglaterra, de seis estágios cada. Cada estágio é verdadeiramente fiel aos cursos reais, tanto que o mapa para o ajudar dirigir é o mesmo usado por motoristas reais. Este campeonato pode ser jogado com carros das classes A5, A6 e A7. Para conseguir uma vitória global você provavelmente precisará dirigir uma classe A7, mas não que os outros carros sejam ruins. Se você for capaz de vencer o Championship, um segundo Championship é habilitado como também a classe A8 de carros. Mas não há nenhuma nova pista aqui, infelizmente.



As máquinas

Os 21 carros apresentados no game irão deixar os fãs do esporte muito excitados. Os não fãs devem



ficar um pouco surpresos ao ver a alta performance dos carros, como o Nissan Micra, Ford Escort e VW Golf. E uma vez que eles encontrem os carros Hyundai, Proton e Skoda, deverão ficar perplexos. RC é quase uma mistura perfeita entre pegar o game e dirigir imediatamente, por um lado, e precisar de uma boa dose de prática para ser um real vencedor, de outro.

Os gráficos

Graficamente, a Magnetic Fields criou um game que com um visual muito perto do real. Os carros foram modelados diretamente nos seus equivalentes reais. A qualidade faz você acreditar que você está vendo um carro de verdade, não apenas uma complicada representação poligonal de um carro. Os ambientes são similarmente detalhados com a maioria dos objetos escaneados de fotografias dos cursos atuais de rally. A



aparência realística é aumentada mais adiante com a inclusão de alguns efeitos especiais como o clarão do sol (realisticamente irritante) e chuva.

Esta beleza toda tem o seu preço. Com um Pentium III você não sentirá nenhuma falta ou com uma placa aceleradora este game rodará suavemente com todos os detalhes. Felizmente, porém, há algumas opções que irão lhe permitir jogar em um PII e ainda tenha um visual fantástico.

As pistas

Como as pistas de RC são modeladas nas pistas da vida real, os jogadores ganham em termos de realismo, mas esta aproximação também traz seus baixos. Os cursos são obviamente desenvolvidos com a meta de oferecer um desafio para motoristas de rally profissional, não



para ser divertido se jogar como uma simulação de computador. Para os não fãs de rally, podem parecer um pouco repetitivos.

Músicas e efeitos sonoros

RC é literalmente bastante autêntico no departamento sonoro. John Horton, diretor do British Rally Championship, faz a introdução dos estágios. Se você for um grande fã de rally a voz de Horton será imediatamente reconhecida. Essa voz empresta autenticidade ao game e está definitivamente mais interessante que se fosse de um apresentador genérico da TV americana.



Uma característica que não acrescenta muito para o game atual, mas serve para aumentar a qualidade é o sistema de replay. Após cada estágio você tem a oportunidade de rever o estágio inteiro de uma variedade de ângulos de visão. A interface faz pular para uma seção particular de seu interesse e suas favoritas podem ser armazenadas para uma futura visão.

Os modos de jogo

O único problema com RC é que o modo arcade decepciona um pouco. Este modo difere da simulação, oferecendo a clássica contagem regressiva com o tempo estendido para atingir vários checkpoints. A decepção fica por causa da falta de pistas especialmente projetadas para o modo arcade, ao invés disso, pistas da simulação são usadas e não são tão excitantes quanto as que podiam ser vistas em V-Rally. Também poderia haver físicas mais generosas, ou alguns carros especiais.

Finalizando

Ao todo, RC se mostra em cada parte como um vencedor. A Magnetic Fields e a Actualize (previamente conhecida como Europress) tem uma herança de rally distinta, tendo produzido International Rally Championship e Network Q RAC Rally Championship. Colin McRae Rally serviu como dianteira para levar o rally ao topo. Os fãs de sim de Rally sim devem obviamente estar curiosos em saber como RC se compara a CMR. Na verdade, RC supera CMR em várias partes.

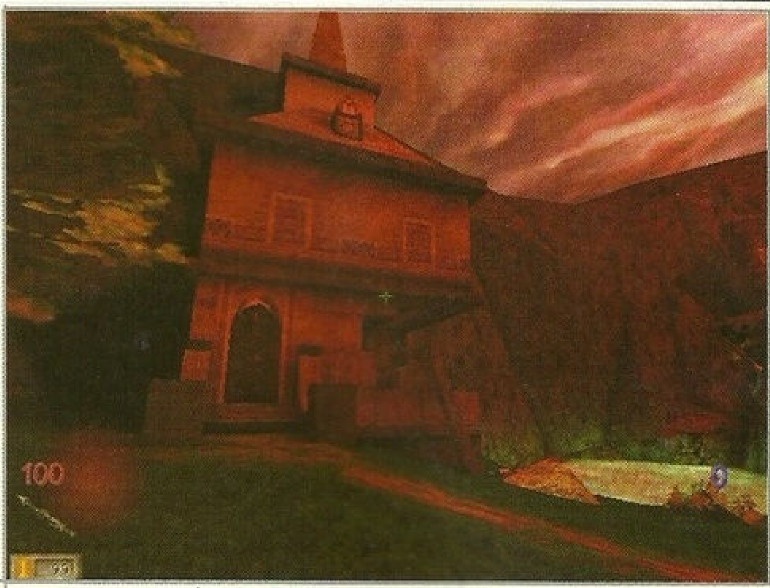
PC

WHEEL OF TIME

PUBLICADO: GT Interactive
JOGADORES: 32
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 07/12/99
WEB SITE: www.gtinteractive.com
GRÁFICO: [illegible]
SOM: 4.0
JOGABILIDADE: 4.0
ORIGINALIDADE: 4.0
DIVERSÃO: 4.0
NOTA FINAL: 4.0
REQUERIMENTOS:

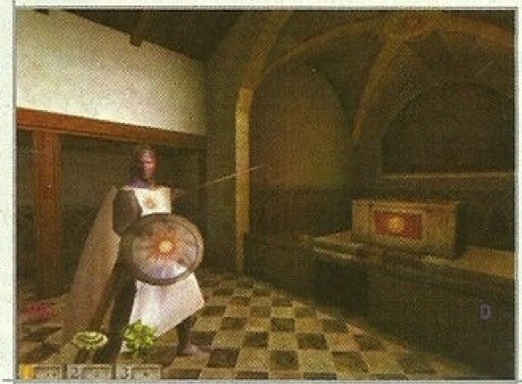
Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 500 de HD, CD-ROM 2x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 600 de HD, CD-ROM 12x



Do romance de Robert Jordon

Wheel of Time, é um adventure/tiro em primeira-pessoa baseado na incrível série de romances do mesmo nome de Robert Jordon. Os que não conhecem nada da série provavelmente acharão o game divertido, mas não tão memorável. Por outro lado, os fãs ficarão frustrados ao ver que o game apenas menciona o storyline de Wheel of Time.



Dos livros para o seu pc

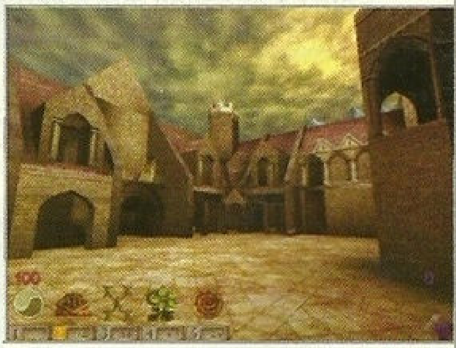
A série longa de livros de Wheel of Time descreve o destino da civilização sob a sombra da The Dark One, uma entidade assustadora que tenta lançar sua fúria caótica pela terra com a ajuda de seus minions igualmente sórdidos. Alguns residentes dessa terra possuem a habilidade para canalizar magias, mas todos os machos com esta habilidade são sentenciados à loucura, graças à intromissão da Dark One. Como resultado, uma facção de poderosas femeas conhecidas como Aes Sedai se forma e tenta matar os homens loucos, entre outras intenções, como dominar o mundo. Outras facções, como os fanáticos religiosos "Whitecloaks" tentam trazer a ordem por seus próprios meios. Todo mundo odeia todo mundo e como resultado, há muita luta.

Uma ótima mistura

Caos e anarquia, muita violência insana, parece a fórmula perfeita para um game de tiro em primeira pessoa. E assim é. A Legend pegou a saga de Jordon e combinou-a com a engine de Unreal, moldando em uma "mistura ação 3D em primeira-pessoa com estratégia (e até mesmo um pouco de RPG)" de uma maneira de certa forma impressionante.

O visual

O visual de WoT é simplesmente impressionante. Os ambientes parecem tão reais que você terá dificuldade em acreditar que é um jogo que você está vendo, até que você se move. O resultado é um agitado slideshow que até mesmo sua Voodoo3 irá se lamentar para manter em resoluções mais altas.



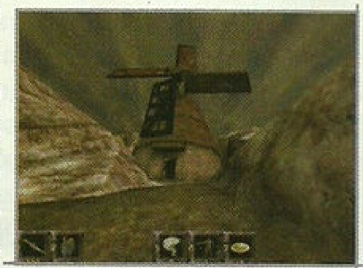
O esquema de jogo

O elemento estratégia é muito parecido com Half-Life "achar o switch para abrir a porta", ape-

nas Half-Life fez isso melhor. A maioria dos puzzles apresentados em WoT são simplistas o suficiente para não serem necessários.

Porém, o maravilhoso e surpreendentemente projeto de captura coloca para trás tudo o que poderia ser perdido com a falta de puzzles inteligentes. Muito dark e tenebroso, o realismo faz isso facilmente parecer como se você realmente estivesse explorando uma cidade ao acaso à procura de um assassino.

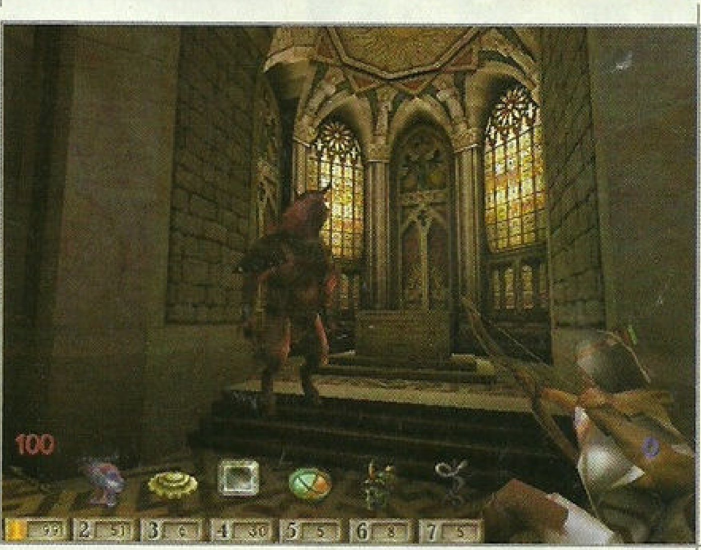
A colocação inimiga em cantos escuros é normalmente excelente, porém, falhas brilhantes na AI o previnem de sempre ser pego de surpresa. Os inimigos irão permanecer parados até que você atire ou se ponha próximo, o que permite que você os mate com uma arma poderosa antes que eles possam se mover.



Felizmente, toneladas de métodos de destruição estão disponíveis. Além dos gráficos, as armas são onde WoT também brilha. Elayna, tem a habilidade para usar artefatos chamados "ter'angreal" carregados de magias. Cada ter'angreal faz algo diferente e estão divididos nas seguintes categorias: Projectile, Homing, Passive Defence (shields), Active Defence (reflect attack), Anti-Magic, Traps, Summon, Personal (healing, disguise) e Unveiling (light, trap detectors). Cada categoria tem 4+ spells. Ao contrário da maioria dos games de tiro que confiam em projéteis, com talvez um ou dois itens de heal/trap, a maioria dos itens de WoT gira ao redor de outros métodos.

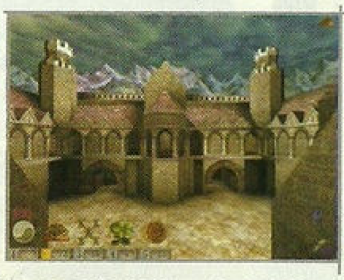






Finalizando

Apesar de algumas falhas sérias, Wheel of Time é um game excepcional. Possui grandes gráficos e uma história bastante constrangedora que é facil para seguir, até mesmo se você não for um fã da série. Na verdade, as pessoas que nunca leram um romance de WoTdesfrutarão mais desse título. Quanto aos fãs, é mais provável que fiquem transtornados pelo universo de WoT não ter sido mais explorado, já que o game basicamente usa isto apenas como fundo. Até mesmo o próprio enredo do game faz apenas uma simples referência a qualquer coisa dos livros.



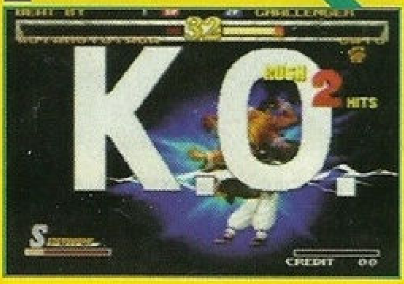


GAROU: MARK OF THE WOLVES









A VOLTA DOS LOBOS LENDÁRIOS

Bom, parece que esse negócio de final de milênio mexeu com a cabeça das Softhouses no que se refere as mudanças em seus games. Entre estas Softhouses que aderiram em reformar os seus "clássicos" estão a Squaresoft, com seu inovador (??) FFVIII — que aliás, foi a versão que mais se diferenciou do resto da série —, a Konami com seu Castlevania 64, que perdeu muito de sua essência quando foi convertido para um mundo completamente 3D, mas mesmo assim conservando toda a pureza de seu sangue.

E entre todas estas mudanças e reformulações é claro que a SNK não poderia ficar de fora da onda, implantando grandes mudanças e alterações . E nesse embalo, a SNK novamente retorna e trás mais uma versão de seu mais antigo game de luta, Fatal Fury, que agora volta sob o nome Garou: Mark of the Wolves. Mas apressando a conversa, vamos logo conferir este que provavelmente será o último game de 99 para a antiga e sobrevivente placa MVS.



UMA NOVA GERAÇÃO DE GUERREIROS

A história de Garou: Mark of the Wolves se passa dez anos após os acontecimentos ocorridos em FF3, onde, no final de uma batalha contra Terry Bogard, Geese Haward "morre" e seu corpo desaparece misteriosamente. Algum tempo depois, Terry encontra um garoto que havia assistido a toda batalha, e também descobre que este garoto é nada mais, nada menos que o filho de Geese: Rock Haward! Um fato que chamou a atenção de Terry fora o simples comportamento do garoto em relação a morte de seu pai — na verdade Rock demonstra até uma certa satisfação, ao invés da dor da perda.



Depois do ocorrido, uma certa afinidade entre Rock e Terry começa a se formar, e então o atual detentor do título "The King of Fighters", adota Rock como um amigo e discípulo, sem saber que Rock guarda um ódio voraz dentro de si, em relação a seu pai — Geese havia abandonado a mãe de Rock em um estado de saúde muito precário, ocasionando sua "suposta" morte... Será que todo mundo na família do Geese desaparece e é dado como morto?. Passados alguns anos (mais exata-



ARCADE

アーケード

GAROU: MARK OF THE WOLVES

SNK - N/A

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

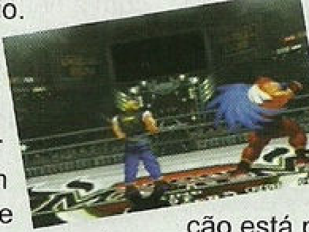
3.5

PRÓS
Gráficos e movimentações soberbos. Trilha sonora muito boa e uma jogabilidade ótima

CONTRAS
Perda dos planos de batalha. O game está bem parecido com um Street Fighter

mente dez anos), Terry cuidou e orientou Rock em seu estilo de luta. O garoto também havia herdado muito do império de seu pai e, talvez por isso, um convite — enviado por uma família conhecida como Heinlein — chega até suas mãos. Nele, Terry estava sendo convidado a defender seu título, e também levar Rock consigo; aparentemente o organizador do torneio, e líder do clã Heinlein, tem algo a dizer sobre a sua mãe.

Mais uma vez Terry, agora acompanhado pelo filho de seu pior inimigo, entra em mais um complexo e desafiante King of Fighters. E como Terry e Rock, outros lutadores também ingressam no torneio.



Para infelicidade de alguns (e felicidade para outros), todos os demais lutadores antigos, logicamente com a exceção de Terry, não estão presentes. Pode dar adeus a Andy e seus Hi-shoukens, assim como para Mai e sua beleza (mas não se desespere ainda, pois a SNK também trouxe coisa boa nesta versão), para dar lugar a uma nova geração de lutadores, sendo que alguns destes são discípulos diretos dos antigos conhecidos da série, como os filhos de Kim Kaphwan (Kim Dong-Hwan e Kim Jae-Hoon — apesar deste levar estranhamente o nome do rival do pai, Jhun Hoon). Você pode conferir as características e golpes dos novatos (e do velho lutador) mais adiante.



A roupa dos personagens se mexe mais realisticamente, principalmente quando os especiais são desferidos. Falando em roupas, cada botão representa uma cor de roupa diferente, chegando até a quatro cores de roupa por personagem.



O SITEMA DE JOGO E AFINS

E novamente iremos falar de mudanças, mas só que desta vez o quesito é o sistema de jogo que teve mudanças significativas. Para começar, você logo de cara irá perceber que ao invés de três planos (lembrando diretamente de FF3... Fatal Fury, não Final Fantasy!), como de costume (o normal de jogo: plano superior e o plano onde você era jogado depois que tomava determinados golpes), você fica apenas em um, lembrando mais RBS:DM do PlayStation.

Outra mudança atinge a configuração de botões, que não mais usa a configuração básica da série Real Bout, mas sim a de Fatal Fury 2 e 3. O antigo sistema de avaliação está presente, e a classificação vai de **Miracle** à **E**.

Agora vamos falar das novidades (relembrando o Game News da Gamers 46) e sem sombra de dúvida, a maior delas é o T.O.P. (Tactical Offense Position) System que é um sistema implantado para determinar em que etapa do jogo o seu personagem poderá entrar em uma espécie de modo Berserker (algo semelhante ao Counter Mode de TKoF), onde ele irá receber certos benefícios que poderão ou não ajudá-lo na luta. Os benefícios que um personagem ganha: aumento de poder, recuperação lenta de energia, capacidade de se poder usar os T.O.P. Attacks, e um bônus para se acertar um Guard Crush no oponente.



A localização de sua barra de T.O.P. é feita por você no momento em que escolhe o personagem, e ela poderá ficar no começo, meio ou fim de sua barra de energia. No momento em que a barra de T.O.P. for acionada, a parte de sua barra de energia — onde ela está marcada — ficará vermelha, indicando que o modo foi acionado. Tendo o modo T.O.P. acionado, seu personagem poderá acionar os T.O.P. Attacks, que são movimentos acionados apertando os botões **C** e **D** juntos. Esses golpes possuem diferentes usos que variam de personagem para personagem, mas todos os T.O.P. Attacks podem ser usados de



maneira igual ao Counter Attack de TKoF (enquanto defende um golpe, aperte **C+D** para cancelar a defesa com um ataque).

Uma outra inovação que foi colocada no jogo foi um sistema chamado "Just Defended", lembrando um pouco o sistema de "Guard Cancel" de Darkstalkers — você deveria realizar um movimento em sua defesa para cancelar o ataque do oponente —, e o sistema de Perry de Street Fighter III — apara o golpe do oponente e não leva dano durante a defesa — podendo contra-atacar. Para acionar o Just Defended, basta você defender o golpe recebido no momento exato. E além de você não levar dano, e contra-atacar, seu personagem recuperará um pouco de energia. Este comando é essencial para se aprender no jogo!





A última inovação no jogo é o sistema de "Breaking", que é uma variação do sistema de Super Cancel de Street Fighter Zero 3, e serve para se cancelar um golpe especial em um Danger Move, a grande diferença é que um personagem pode cancelar apenas um de seus golpes em DM (esse golpe é chamado de Move of Mayhem). Um bom exemplo disso é o golpe Power Dunk de Terry que se cancela no momento certo, com os botões **A+B** juntos, podendo ser seguido por outro golpe (todos os Moves of Mayhem são cancelados com **A+B**).





Terry sem seu antigo visual ficou um pouco "estranho", não acham?

Saindo das expecificações, e explicações primárias, dos sistemas, vamos abordar os gráficos, pois trata-se dos melhores gráficos de todas as versões — além de possuir um nível de detalhamento muito grande e uma animação de deixar qualquer um de boca aberta com a naturalidade com que ela flui (basta tentar imaginar algo próximo de SFIII). Na parte sonora, você apenas deve esperar por toda a qualidade que a SNK costuma colocar na série!

E FINALIZANDO A PARTE DE AVALIAÇÃO...

Garou: Mark of the Wolves é um ótimo jogo de luta (que ainda mantém os antigos e maravilhosos gráficos em 2D), mas que não deve agradar a todos pelo seu estilo de jogo. Mas por outro lado, é deixar tudo de lado e aproveitar bastante, pois este game promete esquentar ainda mais o verão (literalmente)!

OS GOLPES E ESPECIFICAÇÕES DOS PERSONAGENS

COMANDOS BÁSICOS

A/C	Soco Fraco / Soco Forte
B/D	Chute Fraco / Chute Forte
A+B	Esquiva para ataques baixos
↓+AB	Esquiva para ataques altos
CD	T.O.P. Attack (durante o T.O.P. Mode)
→→	Corrida para frente
←←	Recuo para trás
Toque rápido p/ ↑	Pulo pequeno
A (depois de cair)	Rolagem curta para frente
B (depois de cair)	Rolagem curta para trás
C (depois de cair)	Rolagem longa para frente
D (depois de cair)	Rolagem longa para trás
↑+AC ou **↓+AC**	Feint Move
(BR)	Brake Move (cancelável com **AB**)
(c)	Indica carregar o comando por 2 seg. ou mais
Start	Provocação

VEJA QUEM É QUEM EM G:MotW

Vamos fazer uma recapitulação e especificação das características de cada personagem, certo?



ROCK HAWARD
Idade: 17 anos
Peso: 70 kg.
Altura: 1, 78 cm.
Nacionalidade: Americana
Nascimento: 24 de Junho
Tipo sangüíneo: B
Estilo de luta: Hakyokusa Ken

- Como foi visto, Rock aparenta ser uma peça chave na trama do jogo, e que acima de tudo guarda um imenso ódio por seu pai.

ROCK HOWARD

Arremessos e Agarrões

Kokuu Sen — de perto, → ou ← +C

Special Moves

Reppu Ken — ↓↘→ + A
Double Reppu Ken — ↓↘→ + C
Crack C. Jou-dan (alto) — ↓↘→ + B
Crack C. Ge-dan (baixo) — ↓↘→ + D
Rising Tackle (fraco) — ↓ (c), ↑ + A
Rising Tackle (forte) — ↓ (c), ↑ + C
Hard Edge (fraco) — ↓↙← + A
Hard Edge (forte) — ↓↙← + C
Rage Run-Type "Dunk" — ↓↙← + B
Rage Run-Type "Shift" — ↓↙← + D
Shinkuu Nage (BR) — de perto, 360º + C
Rasetsu — após o Braking Shinkuu Nage, mantenha pressionado AB, depois solte

Super Moves

Raging Storm — ↓↘→↓↘→ + A
Shine Knuckle — ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Raging Storm — ↓↘→↓↘→ + C (carregável)
Shine Knuckle — ↓↘→↓↘→ + D
Deadly Rave-Neo — →↘↓↙←, → + A, A, A, B, B, C, C, D, D, ↓↙← + C

- T.O.P. Attack..............Overhead Kick

- Feint Moves

→ + AC — Shine Knuckle
↓ + AC — Reppu Ken



KIM DONG-HWAN
Idade: 20 anos
Peso: 78 kg.
Altura: 1, 81 cm.
Nacionalidade: Koreana
Nascimento: 13 de Junho
Tipo sangüíneo: O
Estilo de luta: Tae Kwon Do



- Sendo o filho mais velho de Kim, Dong é bastante tranqüilo na vida, e como possui uma habilidade corporal ótima, da qual tira vantagem para atrair a mulherada e aproveitar para gozar da vida. Apesar de gostar muito de seu pai, ele raramente dá ouvidos a suas palavras.

KIM DONG-HWAN

Arremessos e Agarrões

Tai-otoshi — de perto, → ou ← + C
Tai-hineri — no ar próximo do oponente ↑ + C

Command Moves

Super Jump — ↓, e em seguida ↖, ↑ ou ↗
Sankaku-tobi — no ar e perto da parede, pressione na direção oposta
Ushiro-geri — (no ar) ← + C

Special Moves

Raimei Zan (fraco) — ↓↙← + B
Raimei Zan (forte) — ↓↙← + D
Kuu Sa Jin (fraco) (BR) — →↓↘ + A
Kuu Sa Jin (forte) (BR) — →↓↘ + C
Hishou Kyaku (fraco) — no ar, ↓ + B
Hishou Kyaku (forte) — no ar, ↓ + D
Shiden Kyaku (fraco) — ↓↘→ + B
Shiden Kyaku (forte) — ↓↘→ + D
Ashi Binta — ←↙↓↘→ + C

Super Moves

Super D. Hwan Kyaku — no ar, ↓↘→↓↘→ + A
Raimei Dan — ↘→↓↘→+ B

Potential Powers

Super D. Hwan Kyaku — no ar, ↓↘→↓↘→ + C
Raimei Dan — ↓↘→↓↘→ + D (carregue)
Ore-sama Hou-Ou K. — ↓↘→↓↘→↓↘→ + C

- T.O.P. Attack..............Kaiten Dong Hwan

- Feint Moves

→ + AC — Shiden Kyaku (fraco)
↓ + AC — Shiden Kyaku (forte)

TERRY BOGARD
Idade: 35 anos
Peso: 81 kg.
Altura: 1, 82 cm.
Nacionalidade: Americana
Nascimento: 15 de Março
Tipo sangüíneo: O
Estilo de luta: Briga de rua

- Entrando no torneio com Rock, Terry passa a ter uma grande dúvida: será que Geese realmente morreu?



TERRY BOGARD

Arremessos e Agarrões

Buster Throw (de perto) → ou ← + C

Special Moves

Power Wave (fraco) ↓↘→ + A
Power Wave (forte) ↓↘→ + C
Burn Knuckle (fraco) ↓↙← + A
Burn Knuckle (forte) ↓↙← + C
Power Dunk (fraco) (BR) →↓↘ + B
Power Dunk (forte) (BR) →↓↘ + D
Crack Shoot (fraco) ↓↙← + B
Crack Shoot (forte) ↓↙← + D
Power Charge (fraco) →,→ + A (até 3 vezes)
Power Charge (forte) →,→ + C (até 3 vezes)

Super Moves

Power Geyser ↓↘→↓↘→ + A
Buster Wolf ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Power Geyser ↓↘→↓↘→ + C
Buster Wolf ↓↘→↓↘→ + D

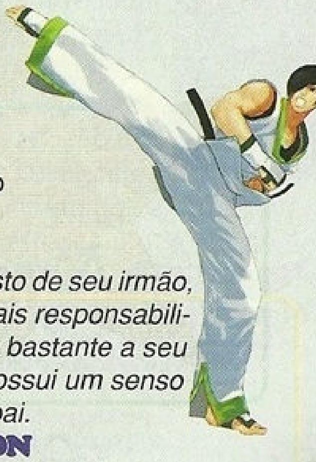
- T.O.P. Attack..............Max Dunk

- Feint Moves

→ + AC Burn Knuckle (fraco)
↓ + AC Burn Knuckle (forte)

KIM JAE-HOON
Idade: 19 anos
Peso: 72 kg.
Altura: 1, 77 cm.
Nacionalidade: Koreana
Nascimento: 29 de Dezembro
Tipo sangüíneo: A
Estilo de luta: Tae Kwon Do

- Jae-Hoon é o lado oposto de seu irmão, Dong Hwan, pois tem muito mais responsabilidade. Jae Hoon se assemelha bastante a seu pai: valoriza muito a família, possui um senso de justiça e sempre escuta o pai.



KIM JAE-HOON

Arremessos e Agarrões

Tai-otoshi (de perto) → ou ← + C

Command Moves

Shou-K. Hou durante o recuo p/ trás, B

Special Moves

Hien Zan (fraco) (BR) ↓ (c), ↑ + B
Hien Zan (forte) (BR) ↓ (c), ↑ + D
Hangetsu Zan (fraco) ↓↙← + B
Hangetsu Zan (forte) ↓↙← + D, e em seguida ↓ + D
Hishou Kyaku (fraco) (no ar), ↓ + B
Hishou Kyaku (fraco) Hassei Waza
> após Hishou Kyaku (fraco), ↘ + B
> após Hishou Kuaku (fraco), ↓↙← + B
Hishou Kyaku (forte) no ar, ↓ + D
Hishou Kyaku (forte) Hassei Waza
> após Hishou Kyaku (forte), ↘ + D
> após Hishou Kuaku (forte), ↓↙← + D
Ryuusei Raku (fraco) ↓↘→ + B
Ryuusei Raku (forte) ↓↘→ + D
Shakka Shuu (fraco) ↓↘→ + A (carregue)
Shakka Shuu (forte) ↓↘→ + C (carregue)

Super Moves

Hou-yoku Ten-Shou K. ↓↘→↓↘→ + A
Hou-ou Kyaku ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Hou-yoku Ten-Shou K. ↓↘→↓↘→ + C (carregue e solte)
Hou-ou Kyaku ↓↘→↓↘→ + D

- T.O.P. Attack..............High-Angle Neri-Chagi

- Feint Moves

→ + AC Shakka Shuu
↓ + AC Hou-ou Kyaku

THE GRIFFON MASK
Idade: 27 anos
Peso: 118 kg.
Altura: 2, 15 cm.
Nacionalidade: Mexicana
Nascimento: 25 de Abril
Tipo sangüíneo: O
Estilo de luta: Wrestling

- Sendo uma lenda nos ringues, The Griffon era adorado por todos, em especial pelas crianças. Depois de ser derrotado por um homem estranho, perdeu seu orgulho e , conseqüentemente, a carreira. Tempos depois, volta aos ringues para saciar a sede de vontade dos fãs (as crianças no caso), lutando novamente.



THE GRIFFON MASK

Arremessos e Agarrões

Griffon Tower de perto, → ou ← + C
Grif-Fall após Griffon Tower, ↘↘ + C
Gri-Hug de perto, → ou ← + D

Special Moves

Justice Hurricane (fraco) de perto, 360º + A
Justice Hurricane (forte) de perto, 360º + C
Olympus Over (fraco) ↓↙← + B
Olympus Over (forte) (BR) ↓↙← + D
Poseidon W. (fraco) ←↓↙ + A
Poseidon W. (forte) (BR) ←↓↙ + C

Active Tupon (fraco) →↓↘ + A
Active Tupon (forte) →↓↘ + C
Hercules Throw de perto, ←↙↓↘→ + B
Icarus Crash no ar, ↓↘→ + A

Super Moves

Big Fall Griffon de perto, 720º + A
Daedalus Attack ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Big Fall Griffon de perto, 720º + C
Daedalus Attack ↓↘→↓↘→ + D

- T.O.P. Attack..............Gri-Dro Super Kick

- Feint Moves

→ + AC Poseidon Wave (?)
↓ + AC Daedalus Attack



KEVIN RIAN
Idade: 37 anos
Peso: 89 kg.
Altura: 1, 87 cm.
Nacionalidade: Americana
Nascimento: 17 de Dezembro
Tipo sangüíneo: B
Estilo de luta: SWAT Mercenary Techniques

- Kevin busca a vingaça pela morte de seu amigo, e para localizar o assassino, usa o filho de seu amigo, a testemunha ocular do assassinato.

KEVIN RIAN

Arremessos e Agarrões

Poli-Throw de perto, → ou ← + C

Command Moves

Poli-Kick → + B

Special Moves

Hell Rotor (fraco) ↓↙← + A (carregue para 3 o level de power, aperte D para cancelar)
Hell Rotor (forte) ↓↙← + C (carregue para 3 o level de power, aperte D para cancelar)
Hell Arrest (fraco) de perto, ←↙↓↘→ + A
Hell Arrest (forte) de perto, ←↙↓↘→ + C
Hell Trap (fraco) (BR) ↓↘→ + B
Hell Trap (forte) (BR) ↓↘→ + D
Hell Snipe (fraco) →↓↘ + A
Hell Snipe (forte) →↓↘ + C
Abide Mine ↓↙← + D
Creeper ↓↙← + B
>cancelar >durante o Creeper, C
>atacar em baixo >durante o Creeper, A
>atacar no meio (overhead) >durante o Creeper, B

Super Moves

Lucky Strike ↓↘→↓↘→ + A
Gattling Freezer ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Lucky Strike ↓↘→↓↘→ + C (carregue)
Gatling Freezer ↓↘→↓↘→ + D

- T.O.P. Attack.............Blast Charge



FREEMAN
Idade: 24 anos
Peso: 80 kg.
Altura: 1, 85 cm.
Nacionalidade: Inglesa
Nascimento: 21 de Novembro
Tipo sangüíneo: Desconhecido
Estilo de luta: Ga-Ryu Kakutoujustu (estilo próprio) "Zanki"

- Figura estranha e misteriosa que vive nos subúrbios da cidade, Freeman só encontra motivos para estar vivo quando está desafiando as fronteiras da morte. Entra no torneio porque ficou sabendo que algo "demoníaco" estava por trás de tudo isso.

FREEMAN

Arremessos e Agarrões

Gore Fest de perto, → ou ← + C

Special Moves

Nightmare (fraco) ↓↘→ + A
Nightmare (forte) ↓↘→ + C
Crow (fraco) ↓↙← + B
Crow (forte) ↓↙← + D
Phobia (fraco) →↓↘ + A
Phobia (forte) →↓↘ + C
V. O. D. (fraco) ↓↙← + A (até 3 vezes)
V. O. D. (forte) ↓↙← + C (até 3 vezes)
M. Angel (fraco) (BR) ←↙↓↘→ + B
M. Angel (forte) (BR) ←↙↓↘→ + D

Super Moves

Full Blast ↓↘→↓↘→ + A (carregue)
Creeping Death ↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Full Blast ↓↘→↓↘→ + C (carregue)
Creeping Death ↓↘→↓↘→ + D

- T.O.P. Attack..............Overkill

- Feint Moves

→ + AC Nightmare (?)
↓ + AC Phobia (?)

- Feint Moves

→ + AC Hell Snipe (?)
↓ + AC Hell Rotor (?)



HOTARU FUTABA
Idade: 16 anos
Peso: 42 kg.
Altura: 1, 56 cm.
Medidas: Busto = 78, Cintura = 54, Quadril = 80
Nacionalidade: Japonesa
Nascimento: 11 de Maio
Tipo sangüíneo: A
Estilo de luta: Kenpo "Juu-Kei"



- A jovem que procura esperançosamente por seu pai e seu irmão que sumiram subitamente após a morte de sua mãe. E agora Hotaku se increve no torneio para averiguar os boatos sobre uma pessoa parecida com seu irmão estar participando do torneio.

HOTARU FUTABA

Arremessos e Agarrões

Ten Raku-tou	de perto, → ou ← + C
Hanten-tou	no ar próximo do oponente, ↑ + C

Command Moves

Kuuchuu Furi-Muki	no ar, CD (ao mesmo tempo)
Kou-shuu Da	no ar, ↓ + B

Special Moves

Hakki Shou (fraco)	↓↘→ + A
Hakki Shou (forte)	↓↘→ + C
Ren-geki Shuu (fraco)	no ar, ↓↙← + B
Ren-geki Shuu (forte)	no ar, ↓↙← + D
Ten-shin Shou (fraco)	→↓↘ + B
Ten-shin Shou (forte)	→↓↘ + D
Sou-Shou Shin (fraco)	↓↙← + A
Sou-Shou Shin (forte)	↓↙← + C
Sha-jou Tai	de perto, ←↙↓↘→ + D
Ko-bi Kyaku (fraco) (BR)	↓↙← + B
Ko-bi Kyaku (forte) (BR)	↓↙← + D

Super Moves

Sou-S. Ten-Ren-Ge	↓↘→↓↘→ + A
Ten-Shou Ran-Ki	↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Sou-S. Ten-Ren-Ge	↓↘→↓↘→ + C (carregue)
Ten-Shou Ran-Ki	↓↘→↓↘→ + D

- T.O.P. Attack.............Sen-Kai En

- Feint Moves

→ + AC	Hakki Shou
↓ + AC	Sou-Shou Shin

BONNE JANET (BEAUTY JANET)
Idade: 19 anos
Peso: 49 kg.
Altura: 1, 67 cm.
Medidas: Busto = 86, Cintura = 57, Quadril = 89
Nacionalidade: Inglesa
Nascimento: 23 de Janeiro
Tipo sangüíneo: AB
Estilo de luta: LK Arts



- Casando-se cedo demais, ela não perde sua curiosidade de conhecer o mundo, e acabou criando seu próprio grupo de piratas da justiça, sob o nome de Rielin Knights.

BONNE JENET

Arremessos e Agarrões

Bye-Bye Boo	(de perto) → ou ← + C
Falling Crush	no ar próximo do oponente ↑ + C

Command Moves

Super Jump	↓, e em seguida ↖, ↑ ou ↗

Special Moves

Crazy Ivan (fraco)	↓↙← + A
Crazy Ivan (forte)	↓↙← + C
Gulf Tomahawk (fraco)	↓↙← + B
Gulf Tomahawk (forte)	↓↙← + D
The Hind (fraco) (BR)	↓↘→ + B
The Hind (forte) (BR)	↓↘→ + D
Buffrass (fraco)	↓↘→ + A
Buffrass (forte)	↓↘→ + C
Harrier Bee (fraco)	no ar, ↓ + B, então B, B, B, B
Harrier Bee (forte)	no ar, ↓ + D, então D, D, D, D

Super Moves

Many Many Torpedo	↓↘→↓↘→ + A
Aurora	↓↘→↓↘→ + B

Potential Powers

Many Many Torpedo	↓↘→↓↘→ + C
Aurora	↓↘→↓↘→ + D
An Oi Mademoiselle	durante o Just Defense, aperte A, depois B, e então C (rapidamente)

- T.O.P. Attack.............Rolling Thunder

- Feint Moves

→ + AC	Many Many Torpedo
↓ + AC	Aurora

MARCO RODRIGUEZ
Idade: 40 anos
Peso: 91 kg.
Altura: 1, 83 cm.
Nacionalidade: Brasileira
Nascimento: 4 de Dezembro
Tipo sangüíneo: A
Estilo de luta: Kyokugen-Ryu Karate



- Derrotado por Ryo Sakazaki em uma luta, Marco Rodriguez procura adquirir todo o conhecimento e aperfeiçoamento de suas técnicas para um dia superar Ryo na arte do Kyokugen.

MARCO RODRIGUEZ

Arremessos e Agarrões

K. Zu-Tsuki	de perto, → ou ← + C

Command Moves

Kyokugen Hiji	→ + A

Special Moves

Ko-ou Ken (fraco)	↓↘→ + A
Kou-ou Ken (forte)	↓↘→ + C